★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

numer 5/94 (6) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

COMPUTER STUDIO

W CO GRAĆ

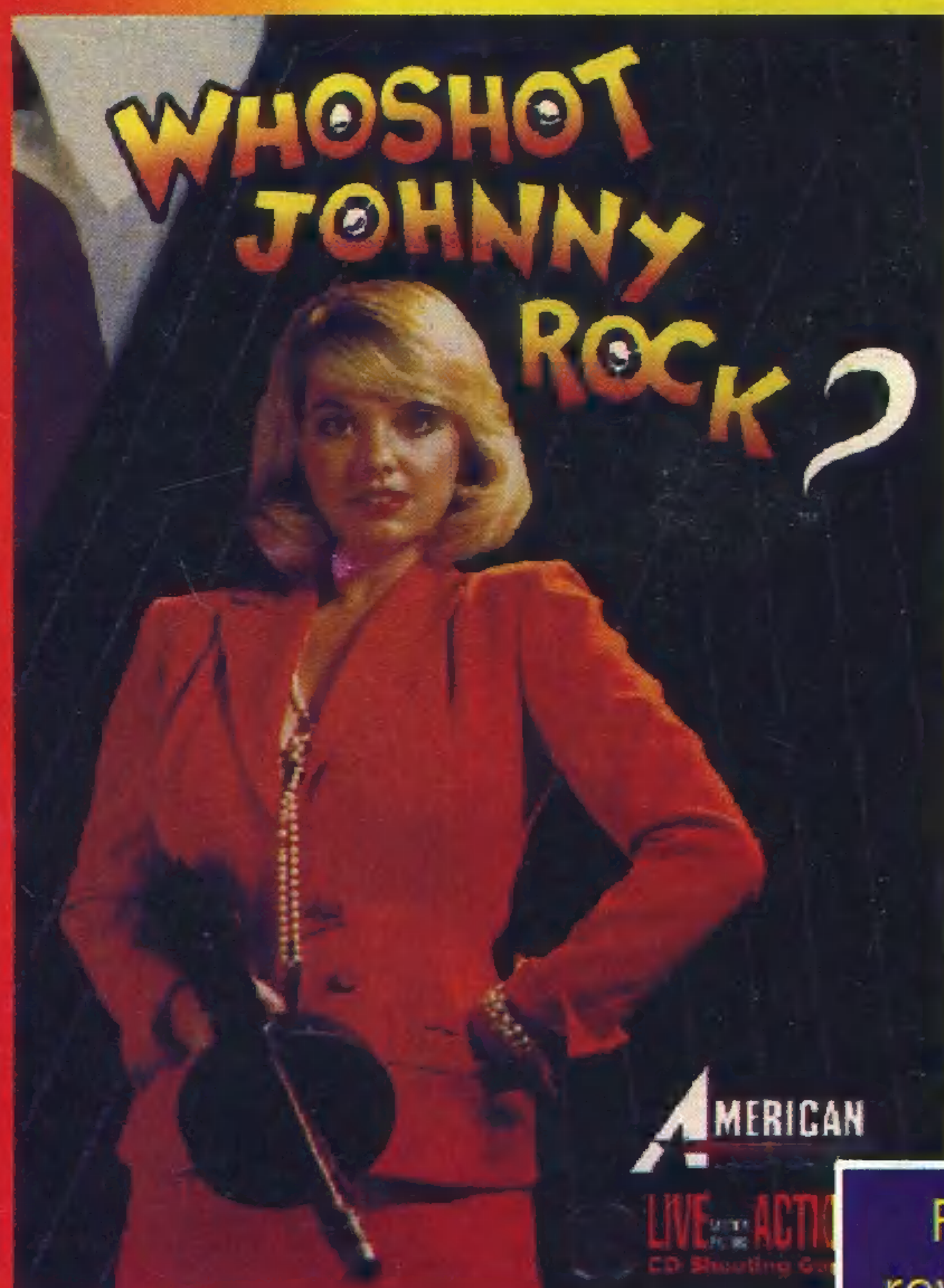
JAK GRAĆ

CD - PRZEGLĄD NOWOŚCI



KOMPUTERY kontra KONSOLE

- FURY OF FURRIES
- CANNON FODDER
- LAURA BOW 2



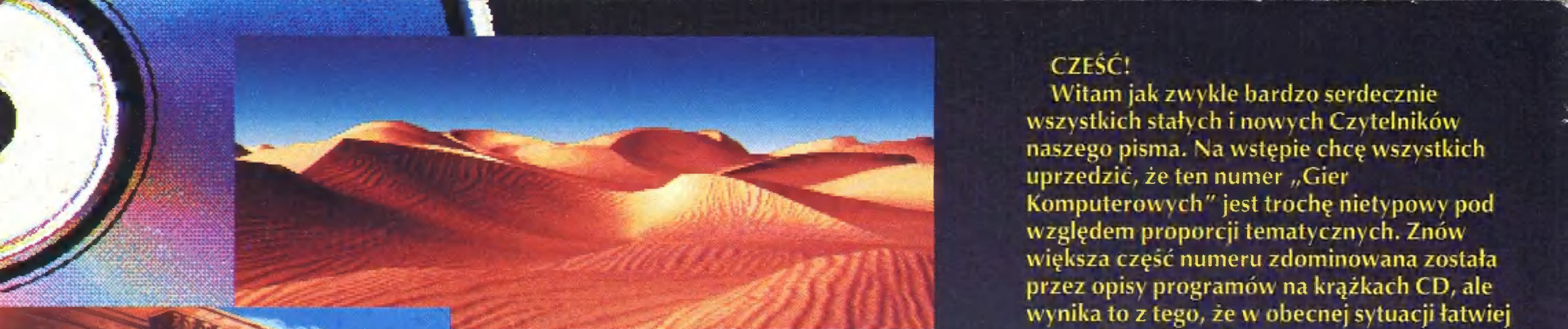
„Mad Dog" kontra „Johnny Rock"

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

Firma DID twórca rewelacyjnego TFX'a szykuje kolejny hit: INFERNO







CZEŚĆ!

Witam jak zwykle bardzo serdecznie wszystkich stałych i nowych Czytelników naszego pisma. Na wstępie chcę wszystkich uprzedzić, że ten numer „Gier Komputerowych" jest trochę nietypowy pod względem proporcji tematycznych. Znów większa część numeru zdominowana została przez opisy programów na krążkach CD, ale wynika to z tego, że w obecnej sytuacji łatwiej nam zdobyć licencjonowaną grę w wersji CD niż dyskowej. Zapewne taki układ sprawi wiele radości posiadaczom CD ROMów, natomiast tym wszystkim, którzy jeszcze takiego sprzętu nie mają, proponuję traktować nasz nowy dział jako ciekawostki ze świata gier i uzbroić się w cierpliwość do czasu kiedy sami dołączą do grona CD ROMowców – a prędzej czy później musi to nastąpić. Być może my także przyczynimy się do tego, gdyż poczynając od następnego numeru „Gier" szykujemy dla Was moc niespodzianek – miłych niespodzianek. Na razie nie będziemy zdradzać wszystkiego, gdyż nie będzie to już niespodzianka. Dzisiaj mogę powiedzieć jedynie, że szykujemy ciekawe konkursy z rewelacyjnymi nagrodami – będzie można się nieźle obłowić!

Zapraszam więc do lektury następnego wydania „Gier Komputerowych", które na pewno będą jeszcze lepsze i ciekawsze od tego numeru, który trzymacie teraz w rękach.

P.S. W związku z konkursem 1 kwietniowym nadeszło wiele „ciekawych" odpowiedzi – nie zawsze zgodnych z prawdą. Mieliśmy duży ubaw czytając Wasze listy. Mogę już zdradzić Wam prawidłowe rozwiązanie, tego konkursu, gdyż termin napływania odpowiedzi upłynął wraz z ukazaniem się tego numeru w kioskach. Tak więc artykułem „wyssanym z palca" był... Smell Blaster, który napisał niejaki Jan Zapach. Nazwiska zwycięzców ogłosimy w następnym numerze.

red. nacz. Marek Suchocki

SPIS TREŚCI





SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca
CGS Computer Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9 – 17)

redakcja

red. nacz.
Marek Suchocki

z–ca red. nacz.
Dariusz Kazik

Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)
Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała,
Michał Bakuliński,
Marek Węglowski,
Lech Zaciura (Bilbo),
Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
PPW UNIPROM, Warszawa,
ul. Mińska 67, tel. 10-10-01





Nowy Standard dla PC: *ReelMagic*

NA POMOC CD-ROM'OM

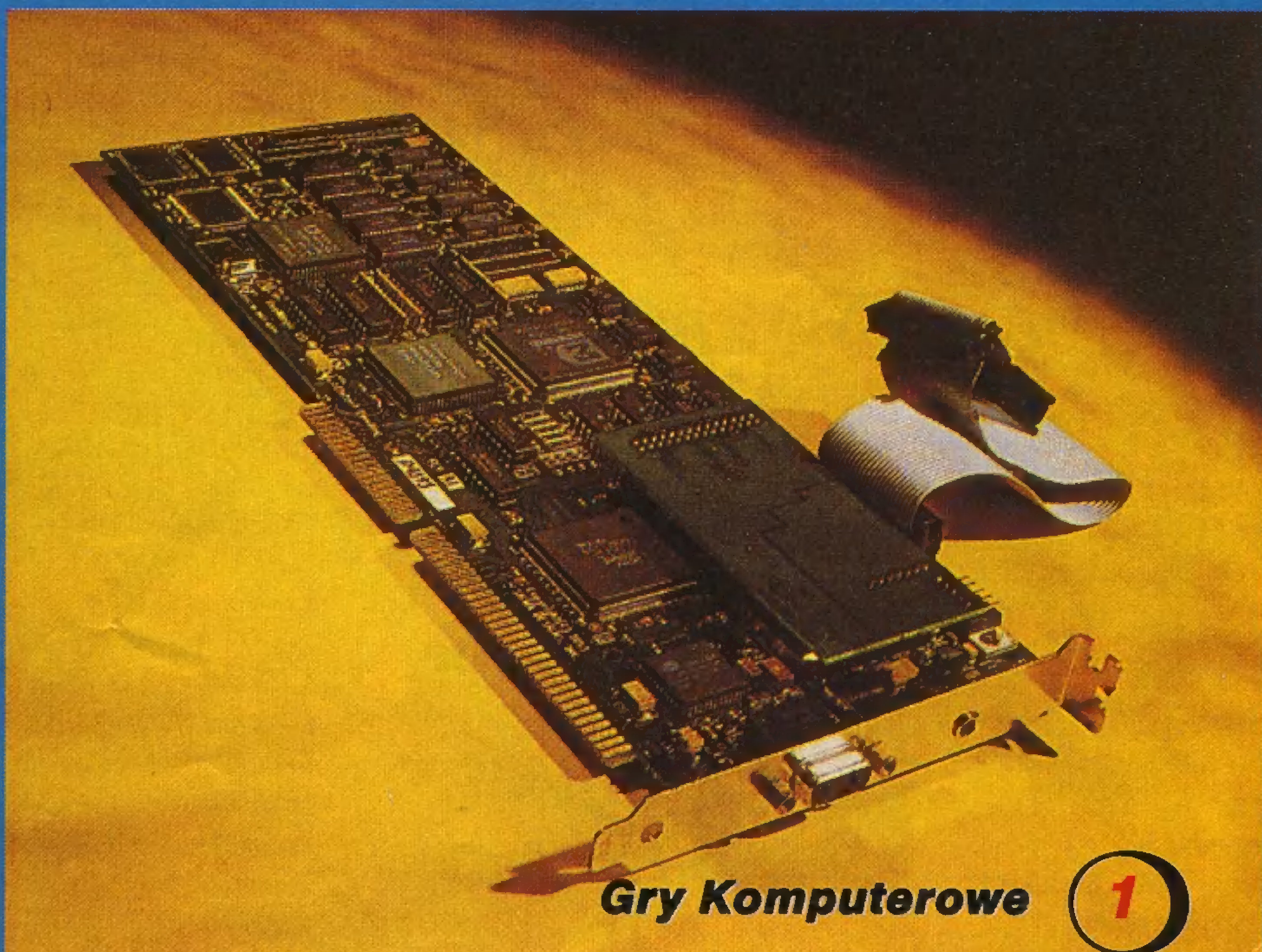
Światem nowoczesnej technologii rządzą skrajnie twarde zasady. Nietrudno się chyba domyślić, że wykorzystywana jest ona także w naszych domowych komputerach. Tak więc siłą rzeczy, ich także je dotyczą, a w szczególności PC-tów. Jeszcze dwa, trzy lata temu, AT uważano za bardzo szybki sprzęt. Karta EGA i 2 MB pamięci operacyjnej wystarczało, by zrobić co tylko dusza zapragnie. Twardy dysk o pojemności 40 MB wydawał się bardzo, baaardzo duży. Dzisiaj na takiej konfiguracji nie można już nawet sobie pograć. Cóż, czasy się zmieniają. W parze z pędzącym na oślep rozwojem elektroniki idą ceny sprzętu. Koszty nowoczesnego montażu powierzchniowego maleją z każdym dniem. Tym samym ceny komputerów lecą w dół na łeb i szyję, a sprzęt, który kupujesz dziś, jutro będzie kosztował połowę mniej. Oczywiście nie należy tego brać zupełnie dosłownie, jednak prawo to wiernie odzwierciedla panującą na rynku sytuację. Można oczywiście dać sobie spokój i nie kiwnąć nawet małym palcem w sprawie dostosowania naszej obecnej konfiguracji do bezwzględnych wymagań dzisiejszego oprogramowania. W takiej sytuacji zostaniemy natychmiast odcięci od dopływu świeżego software – to aspekt, z którym musimy się liczyć. Chyba, że przechodzimy na komputerową emeryturę i wycofujemy się z całego biznesu lub też hołdujemy zasadzie „jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma". Jeżeli w dodatku posiadany sprzęt w zupełności nam wystarcza (prosta edycja tekstów, mniej skomplikowane gry), to naprawdę nie ma sensu porywać się na coś większego.

Co jednak zrobić, gdy na sklepowej półce pojawia się np. długo oczekiwana karta grafiki o rewelacyjnych możliwościach, a PC-ciarski instynkt nakazuje sięgać do portfela? Wtedy sytuacja staje się bardziej skomplikowana. Można odwrócić wzrok od nowego cuda i cieszyć się tym, co aktualnie posiadamy (pocieszając się przy tym, że inni nie mają nic). Można też pójść na łatwiznę, zwyczajnie wybulić trochę grosiwa (o ile się je ma) i w podskokach wrócić do chałupy. Można z kolei pomyśleć przez chwilę i dać se lekko na wstrzymanie.

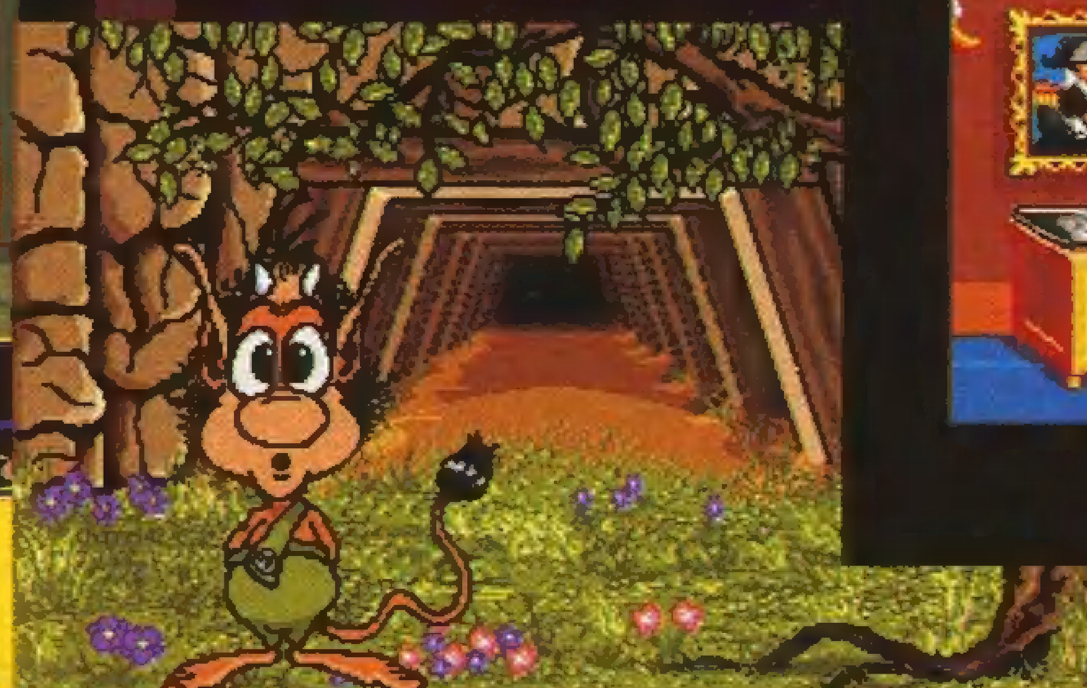
Niechże Adaś pierwszy wyłoży forsę na tego Gravisa, może to jakiś badziew? Na mnie przyjdzie kolej za jakiś czas, jak spadnie cena.

Decyzję w sprawach tego typu pozostawiam Wam samym, a tymczasem pozwólcie, że przejdę do prezentacji ostatniego krzyku w dziedzinie kart rozszerzeń dla PC-tów. Panie i panowie... REEL MAGIC!!!

ReelMagic to zwykła (tylko z zewnątrz) karta, którą wtykamy do jednego ze slotów rozszerzeń. Jej wynalazcą, projektantem i producentem jest amerykańska firma Sigma Designs, a głównym dystrybutorem w tym kraju – sieć sklepów Silica. Możliwości tego elektronicznego gizma, dosłownie zapierają dech w piersiach. Kiedy po raz pierwszy pokazałem cudo kumplowi, gość nie wytrzymał i krzyknął na całe gardło: „Józwa! Coś takiego na PC-cie?!" Dobrze, że facet nie używa sztucznej szczęki, bo niechybnie wypadłaby i majestatycznie potoczyła po gładziutkiej posadzce. Gdyby tak jeszcze wleciała w jakąś dziurę – byłby nie lada







Być może dzięki ReelMagic znane postacie z kreskówek zaistnieją w nowej generacji gier komputerowych.





Jedynie „Dragon's Lair" wykorzystuje możliwości nowej karty. ►

problem. Koniec końców, skończyło się na łyżeczce Melisany i paru kroplach nasercowych.

Nasuwa się więc pytanie, cóż tak niezwykłego ma ta karta? Czemu zawdzięcza swe wspaniałe możliwości? O tym za chwilę. Najpierw musimy naświetlić sobie parę faktów tak, by cała sytuacja odrobinkę się wyjaśniła.

Tak więc, świat PC-towych klonów kręci się obecnie wokół multimediów, a rozmaite terminy dotyczące CD-ROMów są na porządku dziennym. Nikogo nie dziwią już zalegające tu i tam kompakty, a codziennie dochodzi kilka tytułów gierek. Ludzkość powoli zdaje sobie sprawę z potęgi, jaka drzemie w tym medium. Jednakże dysk CD, to w daleko idącym przybliżeniu – taki duży twardziel, przechowujący o wiele większą ilość informacji. To tylko bardziej wydajny nośnik, który sam z siebie praktycznie nie rozszerza możliwości naszego PC-ta. W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" pisałem m.in. o sprawach związanych z budową CD-ROMów, a co za tym idzie – ich wydajnością. Szybkość odczytywanych przez nie informacji w dużej mierze rzutuje na jakość digitalizowanych sekwencji animacyjnych, których w programach dla CD przecież nie brakuje. Oczywiście, można by zapchać cały kompakt skompresowanymi obrazami w wysokiej rozdzielczości i sklecić z nich jakąś gierkę. W praktyce jednak nikt tak nie robi, bo czas potrzebny do wyświetlenia ich na ekranie w formie animacji byłby zdecydowanie za długi – wtedy naturalnie nie byłaby to już animacja.

Jako przykład weźmy grę „Dracula Unleashed" firmy Mindscape. Jest ona po prostu wspaniała, a największe wrażenie robi świetny podkład dźwiękowy i digitalizacje. Jednakże czar pryska szybko i w miarę upływu czasu zaczniemy zauważać także i wady tego programu.

Jeśli dobrze się przyjrzeć, animacje nie są najlepszej jakości, a co gorsze, zajmują śmiesznie małą powierzchnię użytkową ekranu. Ponadto klipy te są krótkie, a ruchy aktorów – lekko „szarpane" ze skłonnością do małych „skoków". Oto właśnie wyszło szydło z worka, napęd CD-ROM ledwo nadąża z przekazywaniem sporych porcji informacji. Naturalnie jest to i tak wielki krok do przodu, w stosunku do tego, co skazani byliśmy oglądać dotychczas. Ciągle jednak sprzęt nie jest często w stanie sprostać potężnym wymaganiom oprogramowania. Multimedia multimediami, ale wystarczy tylko włączyć telewizor i przekonać się, że do prawdziwej perfekcji CD-ROMom jeszcze daleko, oj daleko...

Na ratunek wolnym napędom przychodzą najnowocześniejsze karty grafiki wyposażone w sprzętowe algorytmy kompresji wyświetlanego obrazu. I tym właśnie jest ReelMagic. Wespół z napędem CD prezentuje zupełnie nową jakość w dziedzinie PC-towych rozszerzeń. Pozwala bowiem na wyświetlanie pełnowymiarowych, całoekranowych animacji o jakości obrazu telewizyjnego. Jak to możliwe? Bardzo prosto! Karta ReelMagic wyposażona jest w układy pozwalające na odczytywanie kompaktów zawierających specjalnie upakowane informacje. Stopień kompresji wynosi 100:1 – kiepsko to to nie jest, oj nie jest. Nowy format takich plików znany jest jako MPEG, a ReelMagic potrafi (za pośrednictwem CD-ROMu) błyskawicznie je odczytać, rozpakować i w mgnieniu oka wywalić na ekran komputera. Rezultat takiego postępowania zapiera dech w piersiach – animacje SVGA w 32 tys. kolorów, wyświetlane w czasie rzeczywistym. Ot, taki mały cyfrowy magnetowid.

OK. Mamy już technologię, ale do czego ją wykorzystamy? Ano, przede wszystkim do gier. Jak bardzo zyskają one na atrakcyjności, nie muszę chyba wyjaśniać. Do tej pory wszystkie obrazy były generowane przez komputer, a CD-ROM tylko nieznacznie popchnął całą sprawę do przodu. Dzięki ReelMagic możemy oglądać prawdziwe filmy na ekranie komputerowego monitora. Już teraz wiele znanych studiów filmowych zadeklarowało chęć współpracy z producentami oprogramowania. Bardzo mała objętość, jaką zajmują pliki MPEG powoduje, że na dwóch dyskach CD zmieści się ponad 70 minut filmu. W ten sposób wkraczamy w zupełnie nową epokę, w której godziny życia popularnych jeszcze kaset systemu VHS są policzone. Naturalnie, do tego czasu upłynie sporo wody w Wiśle, ale cóż – na coś takiego warto chyba poczekać.

W tym momencie można by postawić pytanie: po kiego licha przeciętny użytkownik miałby kupować takie rzeczy? Po co niepotrzebnie wydawać ciężko zarobione pieniądze, skoro masz już magnetowid i upragniony Sony Black Trinitron? Co ja, Ziutek będę bulił na jakieś tam kompakty?! Lepiej pójdę sobie do tej wypożyczalni za rogiem, wezmę parę kaset i będzie spoko. No i niby nasz Ziuteczek ma rację. Dotychczasowe, istniejące rozwiązania nie wymagają aż tak dużych nakładów finansowych. Z drugiej strony, cyfrowy zapis jakichkolwiek informacji znacznie przewyższa konwencjonalną metodę magnetyczną, chociażby ze względu na trwałość dokonanego nagrania. Poza tym, ReelMagic sprzężony z dobrym komputerem i odpowiednim oprogramowaniem tworzy niepowtarzalny system pozwalający na dowolne operacje na wyświetlanym materiale. A z tym już naprawdę nie ma żartów.

Co do gier – jak na razie dostępne są tylko dwie pozycje wykorzystujące możliwości karty ReelMagic. Są to: „Dragon's Lair" i „Return to Zork". Oba programy wyglądają naprawdę extra, chociaż np. w „Dragons Lair" nic a nic nie zmieniło się w sferze grywalności. Chodzi mi oczywiście o skomplikowany i raczej niejasny system sterowania postacią bohatera. Właściwie to nadal nie bardzo wiadomo czy to gracz, czy też może komputer steruje skaczącym na wszystkie strony rycerzykiem. „Return to Zork" też zmienił się nie do poznania, oczywiście na lepsze. Najwięksi potentaci w dziedzinie produkcji oprogramowania przygotowują już wiele nowych atrakcyjnych pozycji przeznaczonych dla systemu ReelMagic. Zapowiadany jest m.in. „Lord of the Rings" firmy Interplay. Tu autorzy mają niejako ułatwione zadanie, gdyż w swym nowym produkcie mają pełne prawo do wykorzystania wybranych fragmentów filmu animowanego pod tym samym tytułem.

Widać więc, że najmocniejszym punktem karty ReelMagic są wszelkiego typu digitalizacje. W przypadku gier, możemy się tu lekko naciąć. Wiadomo przecież, że nie są to filmy składające się z określonej liczby klatek tworzących animacje. To sam komputer, kontrolując przebieg toczących się zdarzeń i zależnie od występującej w danym momencie sytuacji jest odpowiedzialny za uruchomienie nowego bądź kolejnego podprogramu, którego zadaniem jest ukazanie grającemu jego poczynań. Powtórzenie tej samej sytuacji przy użyciu digitalizowanych zdjęć filmowych jest po prostu nie-



możliwe. Nie ma najmniejszej nawet wątpliwości, że wysokiej jakości digitalizacje prezentują się tysiąc razy lepiej niż kiepskie animacje w małej liczbie kolorów, lecz gra jest specyficznym rodzajem komputerowego programu, który musi dostosować się do użytkownika i jego ruchów. Weźmy np. „Alone in the Dark 2". Nie można przecież umieścić na dysku każdego widoku kamery z każdego możliwego kąta, w którym gracz zdecyduje się poruszyć. Istnieją tu miliardy miliardów rozmaitych kombinacji, które nie zmieściłyby się nawet na tysiącu i tak już bardzo pojemnych kompaktów.

Kolejnym polem, na którym ReelMagic pokazuje swe ostre pazurki jest prezentacja rozmaitych filmów szkoleniowych i treningowych, pokazów video, itp. To samo tyczy się wszelkich podręczników i instrukcji. Książki często przybierają postać grubych i nieporęcznych tomisk zajmujących sporo miejsca. Ponadto ich dłuższe przechowywanie na przestrzeni dziejów staje się po prostu kłopotliwe. Papier słabnie i żółknie, druk staje się mniej czytelny. W wypadku zastosowania zapisu cyfrowego, niedogodności takie w ogóle nie występują. Malutki kompakt chowany do kieszeni kurtki, to odpowiednik kilku bardzo grubych ksiąg opatrzonych kolorowymi ilustracjami.



Wyobraź sobie, że właśnie przygotowujesz się do trudnego egzaminu z biologii. Łazisz na różne kursy, studiujesz podręczniki. I co masz z tego człowieku? Tylko ból głowy. Zapuść lepiej jakiegoś kompakta z filmem przyrodniczym. Nie będziesz musiał męczyć się z przewijaniem ledwo żyjącej taśmy wideo. Na żądanie komputer sam znajdzie interesującą Cię informację, a w razie potrzeby – przeprowadzi bezstresową klasówkę. Podobnie ma się sprawa z interaktywną książką kucharską – komputerowy kuchcik objaśni wszystko w atrakcyjny i prosty sposób. Kto traciłby wzrok na czytanie tekstu? To jest to!

Aby sen stał się jawą, trzeba najpierw przygotować materiał, nagrać go i poddać kompresji na format MPEG. Wiele firm podchwyciło ten pomysł. Przykładem może być brytyjska AVT Limited, zajmująca się przygotowywaniem wszelkiego rodzaju materiałów dla systemu ReelMagic. Dzięki temu wzrasta ilość produkowanego oprogramowania, a co za tym idzie – popularność karty.

Jak już wspomniałem na początku, ReelMagic potrzebuje jednego wolnego slotu na płycie głównej naszego komputera. Mimo to, właściciele mniejszych obudów wcale nie muszą się martwić, gdyż nasz nowy nabytek może też przyczynić się do zwolnienia kilku slotów. Jak to możliwe? Normalnie! Po prostu ReelMagic to cztery w jednym: właściwe układy karty, 16-bitowy Sound Blaster ASP i 15-bitowa VGA. To jeszcze nie wszystko! Oprócz tego, na „pokładzie" mamy też sterownik do napędu CD-ROM. Czy można chcieć czegoś więcej?

Aby cieszyć się nowym nabytkiem, nie trzeba wcale posiadać bardzo szybkiej maszyny z nie wiadomo jaką ilością pamięci. W przeciwieństwie do takich gier jak np. „The 7th Guest", nie otrzymamy gorszej jakości animacji tylko dlatego, że nasz CD-ROM nie jest akurat najszybszym modelem na rynku. W rzeczywistości to właśnie ReelMagic odwali całą brudną robotę, a jego wymagania są w istocie symboliczne. Tak naprawdę, wystarczy:

– komputer PC z płytą główną 386 SX,
– 2 MB pamięci operacyjnej,
– 2 MB wolnego obszaru na twardym dysku,
– napęd CD-ROM single-speed o transferze 150 KB\s (Multimedia PC),
– monitor VGA,
– zainstalowany system operacyjny DOS w wersji 5.0,
– zainstalowane Microsoft Windows w wersji 3.1.

A oto reszta charakterystycznych dla ReelMagic specyfikacji:

Odtwarzanie obrazów video:
– pełna zgodność ze standardem MPEG Video (ISO CD 1172),
– 32,768 kolorów w rozdzielczości do 1024x768 punktów (15-bit HiColor),
– wielkość obrazu; od 16x16 do 1024x768 punktów (pełny ekran).
– prędkość odtwarzanych animacji (klatek\s); 30 (NTSC), 25 (PAL).

Odtwarzanie dźwięku:
– pełna zgodność ze standardem MPEG Sound (Layer I, II),
– rozdzielczość; 8 i 16-bitów PCM,
– częstotliwość próbkowania do 44.1 kHz,
– syntetyzer; Yamaha OPL2,
– mikser; standard MPEG, PCM i FM,
– wyjścia; słuchawkowe mini jack 2 x 75 mW (32 Ohm),
– wyjścia; kolumny 2 V rms (100 Ohm).

Pora teraz na podsumowanie. Czy warto wybulić trochę na ten cud techniki? W chwili, gdy piszę ten tekst (kwiecień), w Polsce nie można jeszcze kupić tej karty. Wiadomo tylko, że w Wielkiej Brytanii kosztuje ona ok. 400 funtów. Myślę, że w naszym kraju cena będzie oscylować w granicach 12–15 milionów złotych (ładne trochę!). Za tę cenę można kupić kompletny zestaw komputerowy, np. Amigę 1200 z kolorowym monitorem. W tej chwili nie możemy jeszcze mówić o łatwym dostępie jakichkolwiek programów wykorzystujących możliwości nowej karty. Moim zdaniem, należałoby się wstrzymać trochę z ewentualnym zakupem i zaczekać na spory zastrzyk oprogramowania – wtedy przyjdzie czas na podjęcie właściwej decyzji. Tymczasem nie ma wątpliwości, jakim bajerem jest ReelMagic i z pewnością każdy chciałby ją mieć. Osobiście nie miałbym nic a nic przeciwko temu, by znalazła się w jednym ze slotów mego PC-ta.

Sukces całego przedsięwzięcia leży w naszych rękach. Podobna sytuacja miała miejsce mniej więcej 6–7 lat temu, z tym, że wtedy chodziło o odtwarzacze płyt kompaktowych. Jedno jednak jest pewne: drzwi do kolejnego, nowego wymiaru zostały otwarte – oto większy krok w stronę lepszych multimediów. Czas pokaże, czy i jak je wykorzystamy.

A tak przy okazji, czekamy na pierwszego dystrybutora tych kart w Polsce, gdyż ten artykuł z pewnością wywoła zainteresowanie tą nowinką wielu potencjalnych nabywców. Po cóż zatem mają oni ściągać ją na własną rękę z Anglii, jeśli mogli by kupić ją u nas w kraju.

Zaś ewentualnym dystrybutorom przypominamy, że „Gry Komputerowe" to odpowiednie pismo do promocji i reklamy oferowanego przez Was sprzętu, oprogramowania i akcesoriów.

■ Sandey



ReelMagic pozwoli nareszcie powiększyć okno akcji nawet do wielkości całego ekranu – pożegnamy więc takie obrazki.

Otwieramy nasz kramik z różnościami CD. Wybór jak okiem sięgnąć. Są więc krążki okrągłe, świecące, błyszczące i... okrągłe. Zacznijmy od tych okrągłych, błyszczących i świecących.

KRAMIK Z KRĄŻKAMI

czyli przegląd gier w wersji CD

ZAMIAST WSTĘPU

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" znalazł się artykuł zatytułowany „Kramik z krążkami – czyli jadłospis nałogowego gracza". Sądząc po ilości listów i telefonów jakimi nękaliście nas ostatnimi czasy, artykuł ten spodobał Wam się i dlatego postanowiliśmy kontynuować nasz przegląd programów ukazujących się w wersji kompaktowej. Tak, tak, oczywiście zdajemy sobie sprawę, że CD–ROMy nie są jeszcze na porządku dziennym, ale liczba ich użytkowników wzrasta w zastraszającym tempie. Przecież Ty także możesz kiedyś wejść w posiadanie takiego sprzętu i co wtedy? Czy lekką ręką wybulisz powiedzmy 1.500.000 zł za grę, o której wiesz tylko tyle, że ma frapujący tytuł, a sprzedawca może o niej powiedzieć zaledwie dwa słowa – „jest ekstra" – i na tym jego cała wiedza na temat tej gry się kończy. Cóż, jeśli cierpisz na nadmiar gotówki, to możesz pozwolić sobie na takie eksperymenty i kupować co kilka dni nowy krążek w nadziei, że trafisz wreszcie coś dla siebie. „Nie wszystko złoto co się świeci" powiada stare porzekadło i jak widać w przypadku krążków CD nie straciło ono nic na aktualności. Nasz rynek zalewany jest różnego rodzaju programami, ale są wśród nich zarówno wielkie hity, jak również wielkie shity. Mamy nadzieję, że nasz nowy dział pozwoli Wam oszczędzić sobie wielu stresów, rozczarowań, a przede wszystkim pieniędzy przy wyborze odpowiedniego dla siebie oprogramowania na CD.

Gospodarzem poprzedniego „Kramiku z krążkami" był Adam, który niestety po „dziennym jadłospisie nałogowego gracza" dostał niestrawności i obecnie wraca do zdrowia katując przez 12 godzin dziennie gierkę „The 7th Guest". Czy ta kuracja wyjdzie mu na zdrowie, dowiemy się w następnym numerze „Gier", tymczasem rolę recenzenta przyjęła na siebie Patrycja, która we właściwy dla siebie sposób – skrupulatnie i rzeczowo – wypunktowała wady i zalety kilku krążków dostępnych już na naszym rynku.

Rzadko się zdarza, aby jakaś gra była tak reklamowana jak ta. Na długo zanim w ogóle cokolwiek o niej usłyszałam doskonale znałam już jej graficzny wizerunek – sugestywną reklamówkę „straszącą" ze stron niemalże każdego, (zwłaszcza amerykańskiego) pisma zajmującego się tematyką gier komputerowych. Wraz z upływem czasu kampania reklamowa wcale nie przygasała, wręcz przeciwnie. Do starych już sloganów reklamowych dołączono „trofea", które zdobył ten program. Dowiedziałam się więc, że „Demonsgate" zdobył jakąś prestiżową nagrodę, dodatkowo uznany został przez kogoś tam, za najlepszą grę RPG 1993 roku, że pismo takie to a takie, przyznało mu maksymalną ocenę itd. Muszą przyznać, że nie przepadam za grami RPG, ale w przypadku tego programu, wypatrywałam go z niecierpliwością. Jakież było więc moje szczęście kiedy wreszcie długo oczekiwana gra wylądowała na moim biurku. Z namaszczeniem otworzyłam wieko pudełka i co widzę?

W środku znajduje się... kaseta video, która jak się później okazało jest nie do obejrzenia przez większość polskich graczy (przeze mnie również), bo nagrana jest w standardzie NTSC, ale już sama jej obecność o czymś świadczy. Dodatkowo w pudełku można jeszcze znaleźć grubą, 96 stronicową instrukcję, która pomimo braku obrazków cieszy oko szczegółowością i dokładnością, a także dwie mapki: jedna kolorowa, a druga nie, ale też ładna. Naturalnie, najważniejszą częścią zestawu jest kompakt z grą, która daje się uruchomić bez problemów.

I na tym wszelkie pozytywne odczucia się kończą. Pierwszym ostrzegawczym sygnałem jest straszliwy bohomaz pojawiający się na ekranie, w którym z najwyższym trudem można

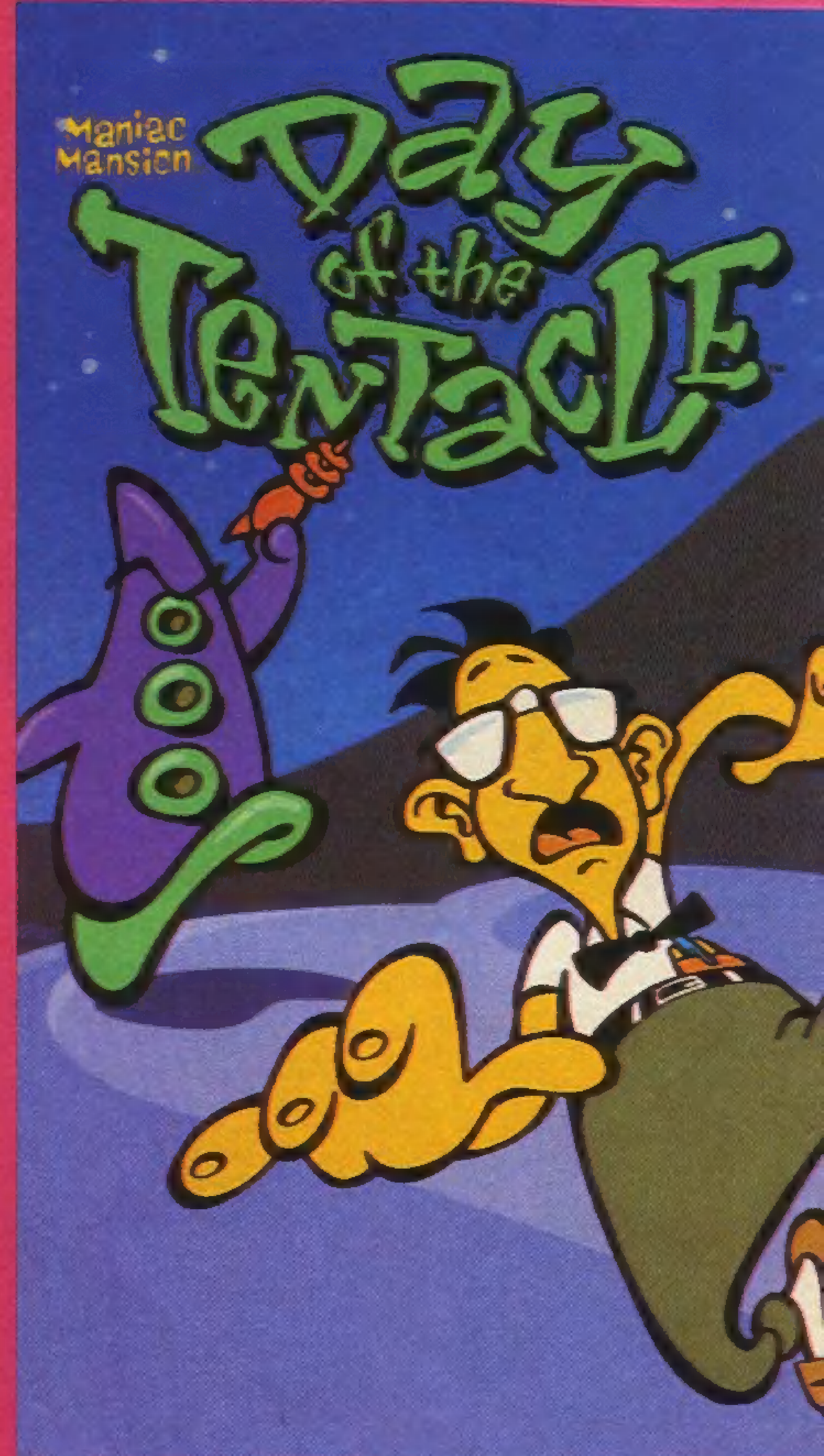




rozpoznać obrazek z pudełka. A dalej zaczyna się koszmar w stylu wczesnych (III, no może IV) Ultim. Mało kolorowa, schematyczna plansza gry, która zajmuje najwyżej połowę ekranu i na której mało co widać. Skokowa animacja i skokowe przesuwanie obszaru. Postacie, które mówią cały czas to samo. Bardzo skomplikowana obsługa rozmaitych okieneczek, które pojawiają się w trakcie gry. Na domiar złego miałam cały czas wrażenie, że kursor myszki oprócz mnie kontroluje jeszcze ktoś drugi – ciągle gdzieś mi szalał po ekranie. Denerwujące było żółwie tempo przemieszczania się mojego bohatera, a także fakt, że mapa nie do końca zgadzała się z tym co widziałam na planszy, w związku z czym parokrotnie

Gra ta przeszła już do klasyki przygodówek. Komiksowa grafika, muzyka i efekty dźwiękowe znakomicie podkreślające akcję, wszechobecny humor, a także nietuzinkowa fabuła przyczyniły się do tego, że grę tę spokojnie można uznać za jedną z najlepszy program w swoim gatunku, jaki zrobiono do tej pory. W zasadzie do jej nieznajomości jest chyba wstyd się przyznać, ale jeśli ktoś taki jeszcze się uchował, a dysponuje CD-ROMem, to ma szansę szybko nadrobić zaległości, gdyż wersja CD-ROMowa jest dostępna na rynku i tylko czeka by ją kupić.

W ramach przypomnienia streszczę szybko cel gry. Fioletowa Macka, wytwór szalonego dra Freda, łyknęła nieco ścieków wypływających z laboratorium doca, co spowodowało, że zapragnęła zapanować nad całym światem. Dr Fred zdołał pochwycić Macki i zamierza zlikwidować zarówno Fioletową, jak i Bogu ducha winną Mackę Zieloną. Na szczęście Zielona zdołała wysłać list z prośbą o pomoc do trójki swych przyjaciół: Laverne, Bernarda i Hoagiego. Przyjaciele, niewiele myśląc, przeprowadzili szybką i skuteczną akcję ratunkową, w wyniku której Fioletowa odpełzła w świat, uskuteczniać swe diabelskie plany. By ją powstrzymać, dr Fred postanawia wysłać całą trójkę kumpli o jeden dzień w przeszłość, by wyłączyli maszynę wytwarzającą zgubne ścieki. Niestety, maszyna do podróży w czasie, której kluczowym elementem jest wielki diament, psuje się i trójka bohaterów zostaje rozrzucona w rozmaitych okresach czasu: Hoagie 200 lat w przeszłości, Bernard w dniu dzisiejszym, a Lavrene 200 lat w przyszłości. Jedynym łącznikiem pomiędzy nimi są kapsuły czasowe, dzięki którym mogą przekazywać sobie niewielkie przedmioty poprzez czas.



Twoje zadanie polega na tym, by kotrolując poczynania każdej postaci z osobna, doprowadzić do tego, że bohaterowie wrócą do czasów im współczesnych i odsuną od ludzkości groźbę zniewolenia przez Macki. Gra nie jest ani taka łatwa, aby zbyć ją lekceważącym machnięciem ręki, ani na tyle trudna, by zniechęcić się i rzucić ją w kąt. Wymaga od grającego logicznego myślenia i przewidywania faktów np.: aby umożliwić Lavrene zejście z drzewa, na którym ugrzęzła, Hoagie 400 lat wcześniej ścina młodziutkie jeszcze drzewko, dzięki czemu w przyszłości przestaje ono istnieć. Jeżeli rozwiązanie nie jest tak oczywiste jak to przykładowe, to trzeba trochę poeksperymentować, spróbować przesłać i wypróbować przedmioty pochodzące z innego czasu. Gra jest bardzo sympatyczna i może być polecana nawet dla największego pacyfisty – cokolwiek zrobisz, Twój bohater nigdy nie zostanie zabity, ani nawet zraniony. Na ekranie nie pojawia się żadna forma brutalności, tak częsta w innych grach.

Jeżeli chodzi o wersję CD-ROMową, to tym się ona różni od wersji dyskowej, że digitalizowana mowa zastąpiła całkowicie tekst. Jest to być może mała różnica, ale gra zyskuje na tym kolosalnie. Postacie stają się żywsze i prawdziwsze, a właściwie dobrana modulacja, znakomicie podkreśla dowcip wypowiedzi i sytuacji. Mowa nie jest może idealnie czysta, ale nadal pozostaje na tyle wyraźna, że bez problemów można ją zrozumieć. Z czystym sumieniem polecam ten krążek tym wszystkim, którzy wcześniej znali ten program i tym, co go jeszcze nigdy nie widzieli. Jest to po prostu taka gra, do której można wrócić zawsze i która zawsze dostarcza naprawdę dużo rozrywki.

Producent: LucasArts
Rok prod: 1993
Wymagania: 2MB RAM
VGA
Sound Blaster, Adlib, Roland
Mysz, joystick, klawiatura
CD-ROM
Sprzedaż: „Discomp"



pobłądziłam i straciłam dużo czasu, by dojść do właściwego miejsca.

Nie lepsza jest też fabuła „Demons Gate". Jest to gra typu Role Playing i, standardowo dla tego rodzaju, jej akcja toczy się w fantastycznym świecie o średniowiecznym poziomie techniki, pełnym magii i diabelskich stworów. Jak zwykle w takich przypadkach coś się wydarzyło – demony niewiadomego pochodzenia zaatakowały stolicę królestwa Elospei. Rada miejska wyznaczyła Ciebie, kapitana Gustavusa, byś zebrał drużynę i ocalił miasto i w ogóle całe Cywilizowane Królestwa od hord Złego. Ty, co naturalne, nie wzbraniając się przyjmujesz propozycję rady i rozpoczynasz swą wielką Misję. Podczas jej wykonywania będziesz pływał na niezbadane wyspy, poznawał dziwacznych ludzi i nieludzi, uczył się sekretów demonologii i magii, podróżował po lądzie do rozmaitych miast, walczył, polował, zdobywał nowych przyjaciół itd, itd...

Jedyne, co w tej grze można uznać za naprawdę dobre, to muzyka. Jest naprawdę fenomenalna, mimo iż ani w ząb nie pasuje do akcji toczącej się na ekranie. Trudno jednak wymagać cudów od gry, która zajmuje zaledwie 4 (tak! cztery) mega na krążku. Jest to gra dla naprawdę zdesperowanych miłośników RPG, każdy inny może ją sobie spokojnie odpuścić, ale jest to moje zupełnie subiektywne odczucie. Skoro gra zebrała tak znakomite recenzje i zgarnęła tyle wspaniałych nagród to „coś" w niej musi być. Ja ze wstydem przyznaje się, że tego „czegoś" w niej nie znalazłam, ale obiecuję, że jeśli się tak stanie, to powrócimy do tematu.

Producent: Imagitec Design Inc.
Rok prod: 1992-93
Wymagania: 640K RAM (500K)
VGA
Sound Blaster, Adlib, Roland
mysz, joystick, klawiatura
CD-ROM
Sprzedaż: „Discomp"
(wyłącznie na zamówienie)



CONSULTING DETECTIVE

Sherlock Holmes

VOLUME 1



Sherlock Holmes i doktor Watson – postacie wykreowane przez angielskiego powieściopisarza Arthura Conan Doyle. Któż nie słyszał o genialnym detektywie i jego nieodłącznym kompanie, rozwikłujących nawet najbardziej tajemnicze i niewytłumaczalne zbrodnie z taką łatwością, z jaką Ty włączasz komputer w celu wgrania kolejnej gierki.

Dla wszystkich tych, którzy po przeczytaniu kolejnej książki o Holmesie z miażdżącą pewnością siebie stwierdzali: „Phi, od początku wiedziałem kto był winien!", jak również dla wszystkich innych, żądnych intelektualnej rozrywki, firma Icon Simulations stworzyła grę umożliwiającą przetestowanie sprawności szarych komórek w zakresie logicznego myślenia, kojarzenia faktów i umiejętności obserwacji.

W „Sherlocku Holmesie" nie wcielasz się ani w postać detektywa (jak można by było oczekiwać), ani w postać Watsona. Nie jesteś żadną postacią czy „ludzikiem", który by chodził po ekranie i wykonywał Twoje polecenie. Jesteś czymś w rodzaju głosu doradczego, który podpowiada Holmesowi, gdzie ma się udać i z kim porozmawiać. Pełną listę miejsc i osób, posegregowaną alfabetycznie, masz dostępną przez cały czas, wraz z rozwojem akcji nic na niej nie przybywa. Po wybraniu z tej listy celu podróży jesteś świadkiem animowanej sceny, podczas której Holmes bądź też Watson rozmawia ze wskazaną przez Ciebie osobą. Niekiedy możesz jeszcze usłyszeć komentarz dotyczący danej sytuacji od specjalnej grupy ulicznych obserwatorów... i to wszystko. Jedyne co możesz zrobić dalej, to pojechać do następnej osoby i posłuchać co ona ma do powiedzenia. Twoje zadanie praktycznie całkowicie polega na myśleniu i wyciąganiu wniosków z tego, czego dowiedziałeś się od kolejnych świadków. Gdy rozwiążesz zagadkę, pozostanie Ci tylko odpowiedzieć na wszystkie pytania sędziego, który osądzi jak trafne jest Twoje rozwiązanie i obejrzeć w jaki sposób postępowałby na Twoim miejscu prawdziwy Sherlock.

Aby gra nie znudziła Ci się za szybko, masz do wyboru trzy, zupełnie ze sobą nie powiązane, morderstwa do rozwikłania:

- „The Mummy's Curse" (Przekleństwo Mumii), 12 kwietnia 1889;

Trzech zabitych ludzi, każdy zaduszony bandażem w jaki zawinięta była mumia, każdy w jakiś sposób związany z wyprawą do Egiptu. Gazeta „Times" okrzyczała tą sprawę jako zemstę 4000–letniej mumii za sprofanowanie jej grobowca. Ale czy takie wytłumaczenie nie jest mocno naciągane? Kto dokonał tych zabójstw?

- „The Case of the Tin Soldier" (Sprawa Ołowianego Żołnierzyka), 10 czerwca 1890;

Stary Generał Armstead, wsławiony w bitwie pod Waterloo w 1815, bardzo bogaty kolekcjoner drogich ozdób i broni, został zamordowany, a klejnot z jego kolekcji, skradziony. Kto tego dokonał? Czy najbardziej oczywisty powód jest prawdziwy?

- „The Case of the Mystified Murderess" (Sprawa Fałszywej Morderczyni), 4 lipca 1888;

Dwie siostry. Jedna uderzająco piękna, druga całkiem zwyczajna. Pomiędzy nimi przystojny mężczyzna. Istnieje powiedzenie, że czasami troje, to tłum – w tym przypadku troje, znaczy tyle co morderstwo. Na ile zbrodnia była wynikiem zawiści i rywalizacji?

Po wyborze któregoś ze scenariuszy przedstawiane jest krótkie wprowadzenie, gdzie ogólnie jesteś powiadamiany o co chodzi i kogo sprawa będzie dotyczyć. Użyteczne bywa przeczytanie kilku odpowiednich numerów „Timesa" dołączonych do gry, po czym zostaje Ci już tylko uruchomić mózg i dedukować.

„Sherlock Holmes. Consulting detective" jest grą zupełnie niepodobną do innych gier detektywistycznych na rynku, a przez to ciekawą. Nie musisz się martwić o to, jakie pytania zadać jakim osobom. Masz pewność, że usłyszysz wszystko to, co miałeś usłyszeć. Nie musisz przejmować się, że przeoczyłeś w jakimś pokoju odcisk buta pod łóżkiem, w związku z czym nie dokończysz gry. Nie musisz też denerwować się, że jeśli w ciągu sekundy nie wykonasz iluś tam precyzyjnych posunięć, to obrzydliwy Wróg Cię zabije. Tu masz czasu pod dostatkiem. Jest to gra dla prawdziwych intelektualistów.

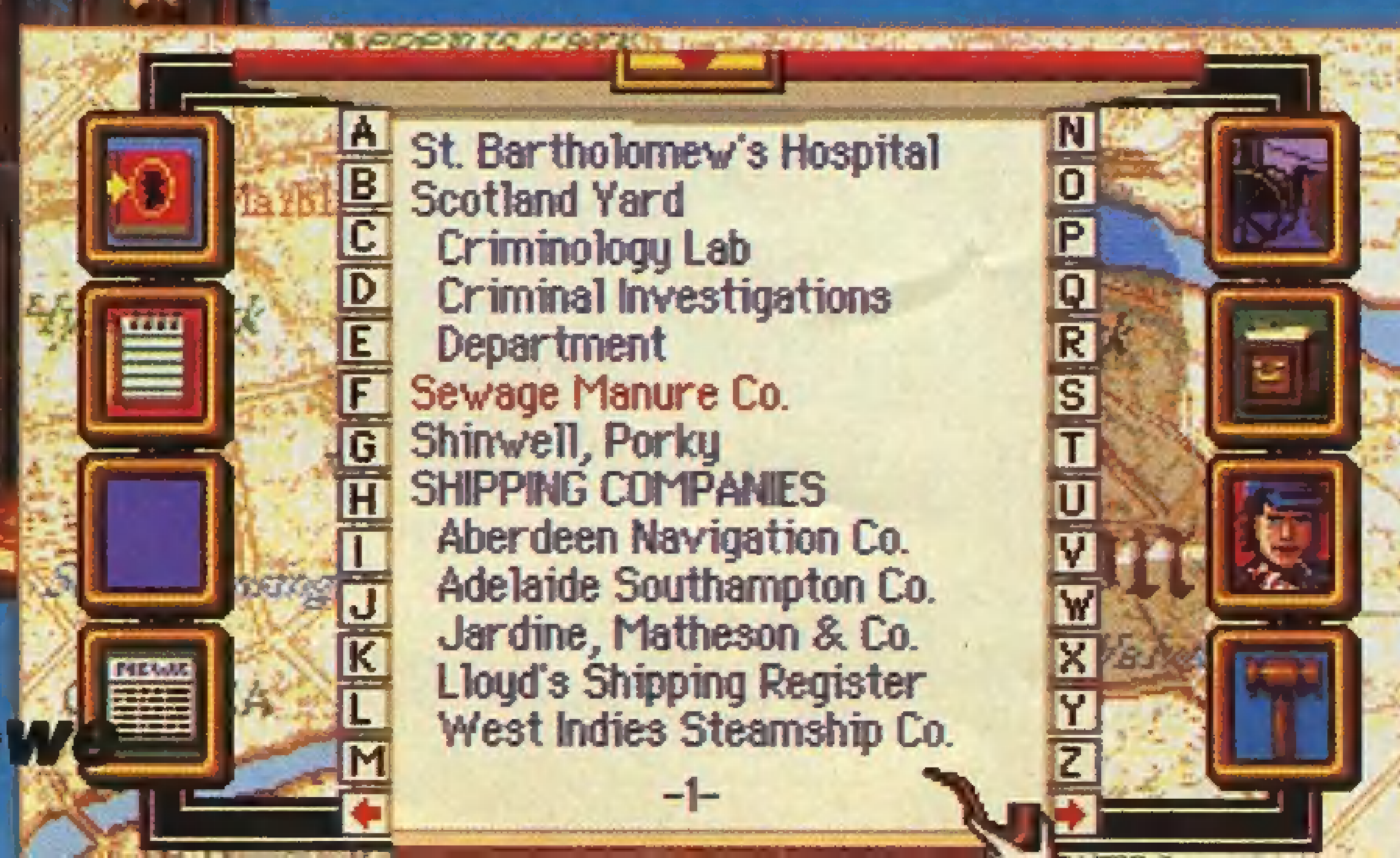
Pod względem technicznym grze niestety można co nieco zarzucić. Główny ekran, mimo że jest bardzo przejrzysty i funkcjonalny, to jednak mógłby być bardziej dopracowany graficznie. Jeżeli chodzi natomiast o animowany sceny przesłuchań, to są one naprawdę dobre. Były naturalnie kręcone z udziałem aktorów i mimo że zajmują tylko 1/4 ekranu, są bardzo wyraźne, a animacja jest płynna jak w prawdziwym filmie.

Najsłabszym i jednocześnie dyskwalifikującym tą grę u wielu potencjalnych graczy elementem, jest digitalizacja mowy. Z uwagi na to, że nie ma żadnej możliwości, by zamiast mówionych dialogów wyświetlany był tekst, ważne jest by dźwięk był bardzo wyraźny i czysty. Niestety w „Sherlocku Holmesie" głosy postaci są lekko przytłumione, co niesłychanie utrudnia zrozumienie większości wypowiedzi tym wszystkim, którzy nie znają języka angielskiego w stopniu doskonałym – a tych nie ma niestety zbyt dużo...

Podsumowując – gra jest doskonała dla tych, którzy chcą się sprawdzić w roli detektywa i którzy jednocześnie mają angielski opanowany do perfekcji.

Producent: Icom Simulations
Rok prod: 1991–92
Wymagania: karta VGA
SOUND BLASTER
286/12MHz
640K RAM(520K)
CD–ROM
mysz
Sprzedaż: „Discomp"





Niewiele tematów okazało się tak interesujących i inspirujących jak opowieść o Diunie – planecie wymyślonej przez Franka Herberta i opisanej w książce „Diuna" wydanej w 1965 r. Powieść była tak dobra, że do dnia dzisiejszego cieszy się ogromną popularnością. Stała się niemalże Biblią każdego fana science–fiction, o czym dobitnie świadczy liczba sprzedanych egzemplarzy – ponad trzy miliony! Popularność „Diuny" stała się dla wielu kusząca. Sam autor dopisał pięć dalszych części. W 1984 r. na ekrany kin wszedł film oparty na motywach powieści. Ostatecznie w roku 1993 pojawiła się gra „Dune" wykorzystująca sporo książkowych wątków, a w niedługi czas później „Dune II", której powiązania z pierwowzorem są już bardzo luźne, ale zawsze jakieś tam są.

Ponieważ wraz z wprowadzeniem praw autorskich daje się zauważyć w Polsce olbrzymi boom na CD–ROMy, wypada poinformować wszystkich świeżo upieczonych posiadaczy tego sprzętu o istnieniu wersji kompaktowej tej wspaniałej gierki. Dla tych, którzy nie zetknęli się jeszcze w swym życiu z Diuną pokrótce o niej opowiem. Otóż gra toczy się w dalekiej przyszłości, a dokładnie w roku 10191. Znanym wszechświatem rządzi cesarz Shaddam IV. Podróże w kosmosie z wykorzystaniem techniki zaginania przestrzeni – to jest przenoszenia się z miejsca na miejsce bez straty czasu – umożliwia Przyprawa, która istnieje tylko na jednej, jedynej planecie – Arrakis, szerzej znanej pod nazwą Diuny. Jest to pustynna i niegościnna planeta, pozbawiona prawie zupełnie życia. Cesarz podjął decyzję o wysłaniu na Arrakis rodu Atrydów. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy Ty i Twoja rodzina – wcielasz się bowiem w rolę młodego księcia Paula Atrydę – przybywacie do swego przyszłego królestwa. Mówię przyszłego, bo aby nie było Ci zbyt łatwo, zanim Twój ród opanuje całą planetę, musisz dokonać paru rzeczy. Musisz zniszczyć Harkonnenów – odwiecznych wrogów Twej rodziny; by zaspokoić cesarskie zapotrzebowanie na Przyprawę, będziesz musiał pozyskać do pomocy tubylców zwanych Fremenami; ostatecznie musisz też dołożyć wszelkich starań, by spełnić marzenia Fremenów i przemienić Diunę w żywą i zieloną planetę. Jest tego całkiem sporo i zapewnia rozrywkę na długie, długie wieczory. „Dune" jest grą strategiczną z elementami przygodowymi. Jej akcja toczy się głównie na kilku mapach przedstawiających fragmenty powierzchni planety, z aktualnymi pozycjami i zajęciami ludzi i maszyn, zestawieniach osiągnięć Twoich i Twoich przeciwników, mapach zasobności terenów w Przyprawę itp. Ty wydajesz polecenia Fremenom. Mówisz im co mają robić (każda grupa może się specjalizować w wydobywaniu przyprawy, ekologii bądź w walce), gdzie się udać, kogo zaatakować, a figurki na ekranie odpowiednio do w Twoich żądań przemieszczają się, walczą lub kopią w ziemi – typowe dla gry strategicznej. Jednakże, oprócz planowania swych dalszych posunięć, musisz również rozmawiać z tubylcami, członkami swej rodziny i innymi mieszkańcami planety. Musisz też przeszukiwać pałac w poszukiwaniu tajnych przejść i pomieszczeń, wyciągać od przywódców Fremenów informacje o sąsiednich wioskach tubylczych, siedzibach przemytników i porzuconym sprzęcie...



Wersja kompaktowa „Dune" niewiele różni się od wersji dyskowej. Przede wszystkim została tu dodana digitalizowana mowa. Wszystkie kwestie jakie wypowiadają postacie możesz teraz usłyszeć, a trzeba dodać, że mówią naprawdę wyraźnie i zrozumiale. Podkład muzyczny również jest znacznie bardziej dopracowany, i co tu dużo mówić – po prostu muzyka jest dużo lepsza. Grafika w przeważającej części nie zmieniła się zanadto: mapy, wizerunki postaci i wnętrz budynków pozostały takie same, natomiast pustynne pejzaże i sekwencja lotu ornitopterem są znacznie polepszone. Widoki pustyni nie zostały co prawda zmienione na obrazy w wysokiej rozdzielczości, ale i tak wydają się niesamowicie realne. A lot ornitopterem? – taką płynnością lotu rzadko który symulator lotu może się poszczycić. Obrazy przepływają dość gładko, bez zbyt wyraźnych skoków, są bardzo szczegółowe, a rodzaj widoku (góry, płaska pustynia) zmienia się płynnie w bardzo naturalny sposób – przy czym widok z kokpitu jest ściśle związany z typem terenu na mapie. Zostało również dodanych kilka fragmentów z filmu „Dune". Należy do nich przemowa księżniczki z intra, jak również fragmenty ilustrujące encyklopedię dostępną podczas gry. Pomysł sam w sobie bardzo ciekawy, niestety jego realizacja pozostawia dużo do życzenia. Dźwięk jest na większości fragmentów bardzo niewyraźny i zniekształcony, a obraz pomimo iż zajmuje cały ekran, jest zbyt ciemny i zamazany, w zasadzie w gmatwaninie kropek nic nie widać.

Poza tym wszystko jest takie jak w wersji dyskowej. Osobiście uważam, że pomimo iż grę nieco podrasowano, to jednak przeróbki są zbyt małe i nie wykorzystują w pełni możliwości jakie oferuje CD–ROM. Nie mogę powiedzieć, by parę digitalizowanych wstawek i ładniejszych obrazków bardzo różniło kompakt od wersji dyskowej. Z drugiej strony „Dune" z pewnością zasługuje na to, by znaleźć się w każdej domowej kolekcji gier i jeżeli ktoś ma takie możliwości, to czemu nie kupić sobie krążka?



Producent: Virgin Games\Cryo Interactive Entertainment
Rok prod: 1992–93
Wymagania: PC 386/20MHz
640K RAM(500K), VGA
Adlib, Sound Blaster, Midi LAPC1
Twardy dysk (50K wolnego)
CD–ROM
Mysz, Klawiatura, joystick
Sprzedaż: „Discomp"

Dyskowa wersja gry „Dune" została szczegółowo opisana w Wydaniu Specjalnym „Computer Studio" 2/94







MICROCOSM

... Z OSTATNIEJ CHWILI...

Wszyscy w redakcji tak przejęliśmy się chwilową niedyspozycją Adama, że kto żyw próbuje zastąpić kolegę i przejmuje na siebie część jego obowiązków. Także Kuba, ukrywający się pod pseudonimem „Sandey", nieoczekiwanie dołożył porcję tekstów wspomagając fundację na rzecz rozwoju rubryki „Kramik z krążkami".

Długo oczekiwany i zapowiadany produkt ambitnej firmy Psygnosis wreszcie dotarł do Polski. Wątek zmniejszenia postaci do mikroskopijnych rozmiarów i podróżowania po ludzkim ciele został już wielokrotnie wykorzystany w kilku filmach sci–fi, m.in. „Fantastic Voyage" czy „Inner Space".

Ponieważ poczynania branży filmowej wiążą się ściśle z sytuacją na rynku gier komputerowych, Psygnosis zdecydował się na wypuszczenie gry nawiązującej do wspomnianych filmów. Tak właśnie powstał „Microcosm".

Rzecz dzieje się w przyszłości, a światem żądzą bezwzględnie korporacje, które bezustannie walczą ze sobą o panowanie i większe strefy wpływów. Najbardziej zacięte boje toczą się pomiędzy dwoma gigantami: Cybertech i Axiom. Jeden z czołowych naukowców Cybertechu potajemnie nawiązuje kontakt i współpracę z szefami konkurencji. Zdrajca skonstruował androida o kryptonimie Grey M, którego (po odpowiednim zmniejszeniu) ma zamiar wpuścić do organizmu swego byłego szefa. Po co? Jak to po co?! By go zabić, oczywiście. Ludzie z Axiom zacierają tylko rączki i... nie ma już odwrotu.

Cybertech ma więc tylko jedno wyjście – taktykę „fire for fire". Spośród wielu śmiałków zostaje wybrany ten najlepszy, który zostanie wstrzyknięty do ciała szefa Cybertechu. Jego zadanie jest proste: zniszczyć moduł Grey M, zanim ten dotrze do mózgu ofiary. „Microcosm" to właściwie jeszcze jedna strzelanka, w której rozwalamy masy wrogich stateczków, w rzeczywistości będących antyciałami i innymi ważnymi mikroszkopkami krążącymi po ludzkim ustroju. Na wyróżnienie zasługuje przede wszystkim świetna grafika i oprawa dźwiękowa – wiadomo, CD. Nieco gorzej jest z „grywalnością", ale... co tam. Gierka ma spore szanse na powodzenie, spodobać się może zwłaszcza ludziom zafascynowanym anatomią, no i... pewnemu specowi od CD, który już w następnym numerze przedstawi ten wspaniały program w o wiele jaśniejszym świetle. Oby tylko nie miał do szkoły pod górkę...

■ Sandey

Producent: Psygnosis
Rok prod: 1993
Wymagania: PC 386, 4MB, VGA
AdLib, Roland, SoundBlaster, Gravis Ultrasound
Keybord, joystick, mouse
Sprzedaż: „Discomp"



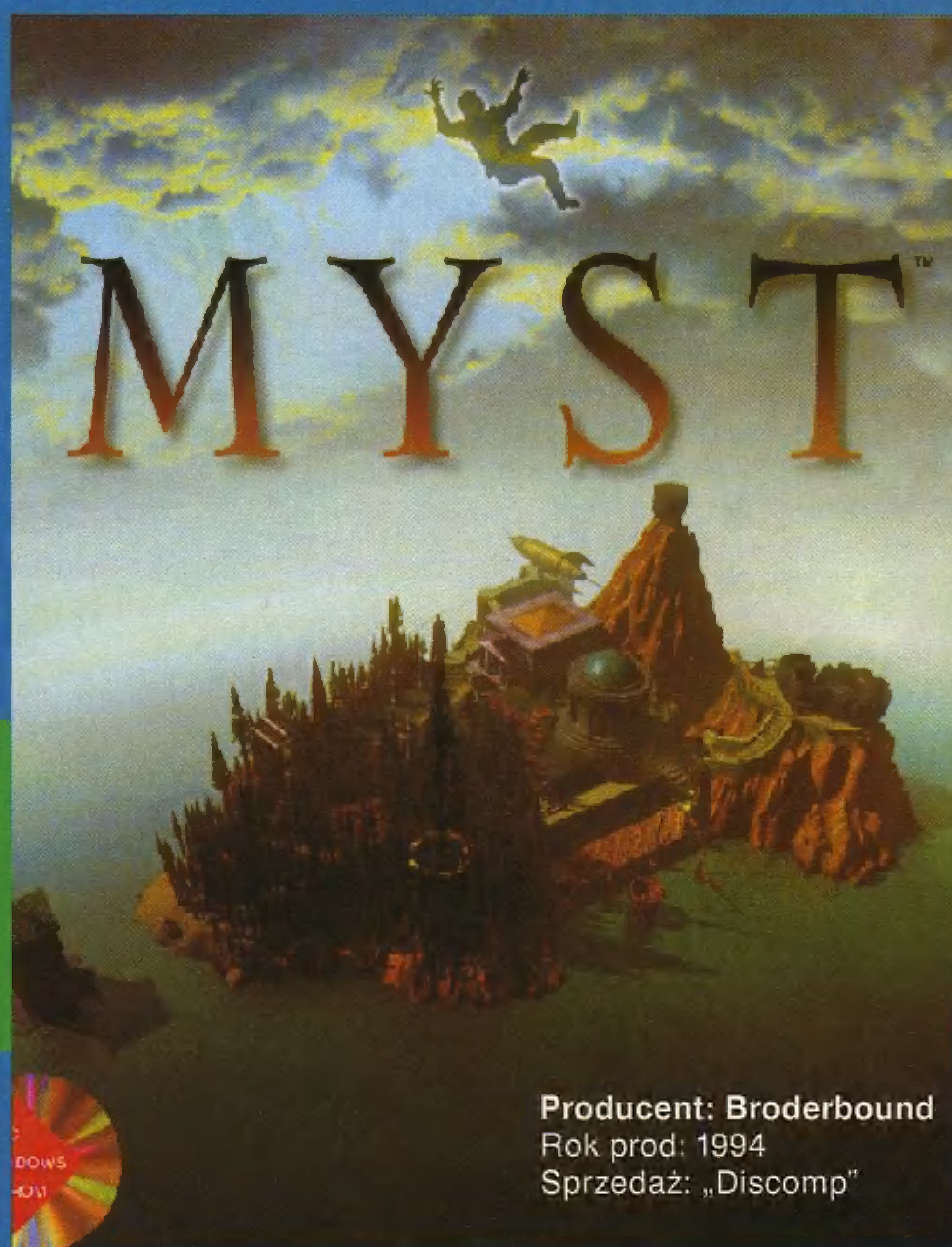
Nie myślcie sobie wcale, że technologia CD jest domeną wyłącznie PC–tów. Skądże znowu! Najlepszym na to przykładem jest gierka o nazwie „Myst", przeznaczona dla posiadaczy niezbyt popularnych wśród polskich graczy Macintoshy. Apple sobie, PC–et sobie. Oba komputery różnią się pod wieloma względami, nie warto więc rozpoczynać debat, który jest lepszy, a który gorszy.

„Myst" to przygodówka przypominająca osławionego „The 7th Guest". Po pierwsze, cała akcja gry przedstawiona jest z punktu widzenia gracza. Po drugie, „Myst" ma podobny do „Guesta" charakter, napawający grozą i niemożnością przewidzenia mających nastąpić zdarzeń.

Akcja programu toczy się na dziwnej wyspie, a fabuła to jedna wielka tajemnica, przesycona równie tajemniczymi wątkami przenoszenia się do innych wymiarów czaso–przestrzennych, itp. Dość, że sama gra jest bardzo ciekawa, niezwykle przyjemna i wyjątkowo absorbująca. Oprawa graficzna i muzyczna wcale nie jest gorsza od tej na PC–cie. Najwyższej jakości skaningi i digitalizacje, w połączeniu z odpowiednim podkładem dźwiękowym, są w stanie czynić cuda. Od razu widać, że Macintoshe doskonale nadają się do gier.

Mimo tego, w naszym polskim „klimacie", należy traktować to jako swego rodzaju egzotyczny rarytas lub ciekawostkę. Wspomniałem już, że komputery tej amerykańskiej firmy nie są w naszym kraju zbyt popularne, głównie ze względu na wysokie ceny. Najprostszy model kosztuje mniej więcej tyle, co średniej klasy PC–et (386) z dużym twardym dyskiem i kolorowym monitorem wysokiej rozdzielczości. Niestety, wymagania, jakie stawia „Myst", nie pozwalają w ogóle grać w niego na najprostszym sprzęcie (potrzebne jest m.in. 4 MB pamięci operacyjnej). Do tego dochodzi jeszcze kupno napędu CD, który swoje też kosztuje.

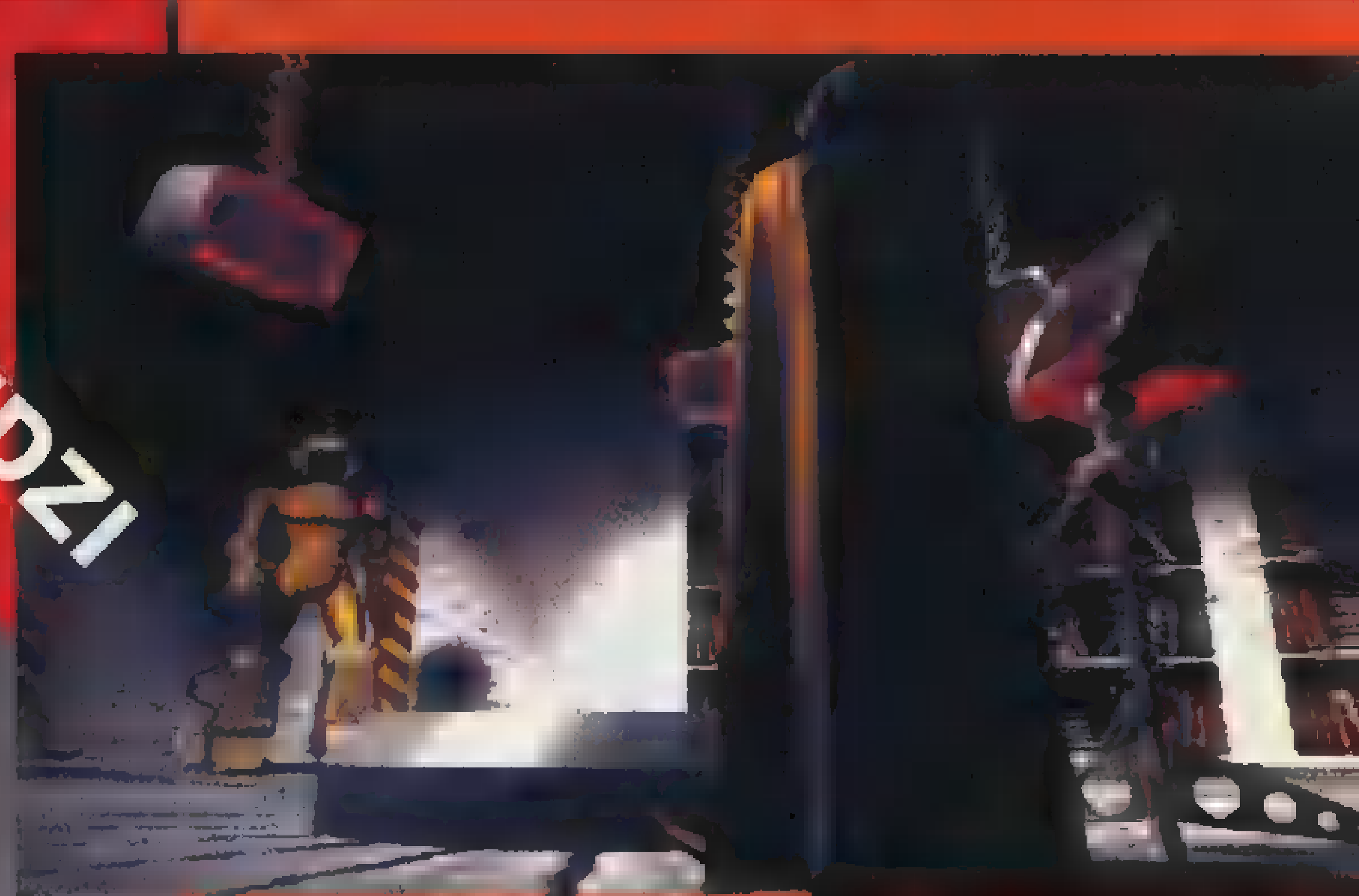
Jeżeli jednak jesteście szczęśliwymi posiadaczami odpowiedniej maszynki z napędem CD, to spróbujcie jakoś zdobyć „Mysta" i po prostu zagrać. Zapewniam, że warto. Coraz więcej osób kupuje Mac'i tylko po to, by móc cieszyć się tą grą.



Producent: Broderbound
Rok prod: 1994
Sprzedaż: „Discomp"

Mam nadzieję, że nasz redakcyjny kolega – ten spec od CD (a właściwie od niestrawności), zakończy wreszcie zmagania z „7th Questem" i w już następnym numerze sypnie nieco więcej szczegółów o tej gierce, ale już w wersji PC.

■ Sandey

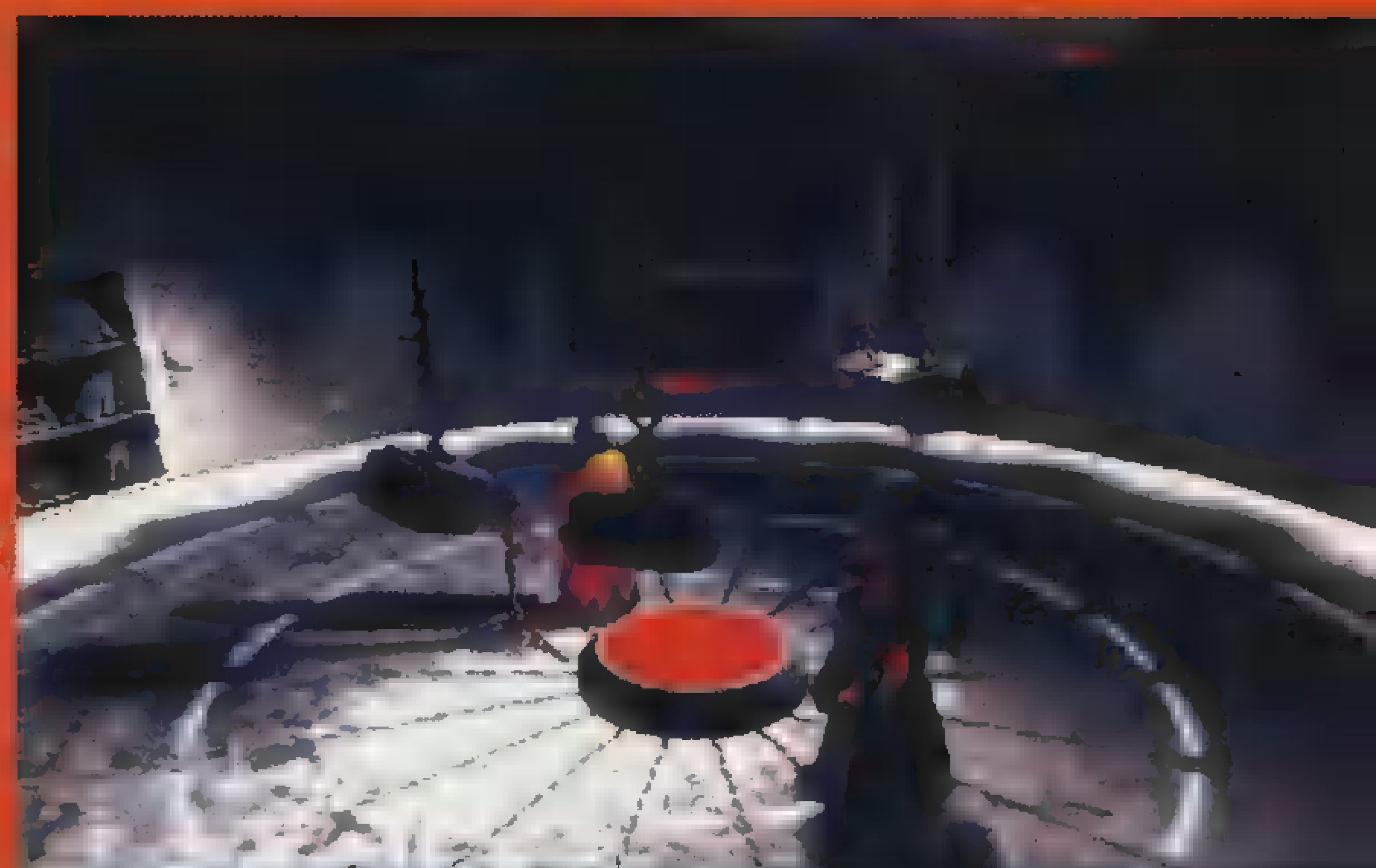


INFERNO

Uwaga! Wielbiciele mocnych wrażeń, widoku trupów zalanych krwią i tym podobnych widoczków. Przygotowywana jest nowa gierka, która hurtem zadowoli oczekiwania żądnych krwi „wojowników". Program nosi tytuł „Inferno", a firmowany jest przez Ocean, a faktycznie zrealizował ją zespół DID – twórca rewelacyjnego „TFXa". W grze tej wcielasz się w postać robota, który musi przeciwstawić się całej armi obcych żołnierzy, którzy nie pałają do Ciebie zbytnią miłością. Pewnego dnia jak zwykle wróciłeś z wojenej wyprawy i szybko udałeś się do swojego szefa. Oczywiście na wstępie poinformowałeś go o tym, że wszystko poszło jak OK, więc czekasz na następne zadanie. Szef nie był jednak w dobrym humorze. Miał dla Ciebie niemiłą wiadomość. Otóż z poufnych źródeł dowiedział się, że obca cywilizacja ma zamiar całkowicie zniszczyć rodzaj ludzki. Powiedział Ci także, że utracił kontakt z swoimi agentami na innych planetach. Człowiekiem, który ma temu wszystkiemu zapobiec jesteś właśnie TY!. Na chwilę Cię trochę przytkało – „Co ja sam jeden przeciwko takiej gromadzie wrogów". Nie powiedziałeś jednak tego głośno tylko w milczeniu skinąłeś głową na znak zgody. Podczas waszej rozmowy w imperium REXA trwają przygotowania do wojny. Dwa mutanty (ojciec i syn) omawiają ostatnie szczegóły ataku na Twoją planetę. Ojciec mówi, że przez całe życie czekał na ten moment. Jednak ostateczne powierza to zadanie swojemu synowi i to właśnie on ma przeprowadzić atak na ludzką cywilizację. Ty natychmiast ruszasz aby zapobiec tej katastrofie, gdyż za kilka godzin może być już za późno.

Jak wspominałem, gra została opracowana przez Brytyjską firmę Digital Image Design. Na razie możemy pooglądać sobie samo DEMO tej gry, gdyż jej premiera zapowiadana jest dopiero na wrzesień 1994 roku. Jednak z samego dema można wywnioskować, że będzie to coś naprawdę dobrego. Ciekawą rzeczą jest to, że gdy pokazano zbliżenie twarzy widać było podczas mowy ruchy mięśni całej twarzy. Oczywiście ruchy ust byłu także zgrane z wypowiadanymi słowami. W sumie rzecz biorąc całość prezentuje się rewelacyjnie. Żeby jednak skonsumować całość, trzeba uzbroić się w cierpliwość i zaczekać do września.

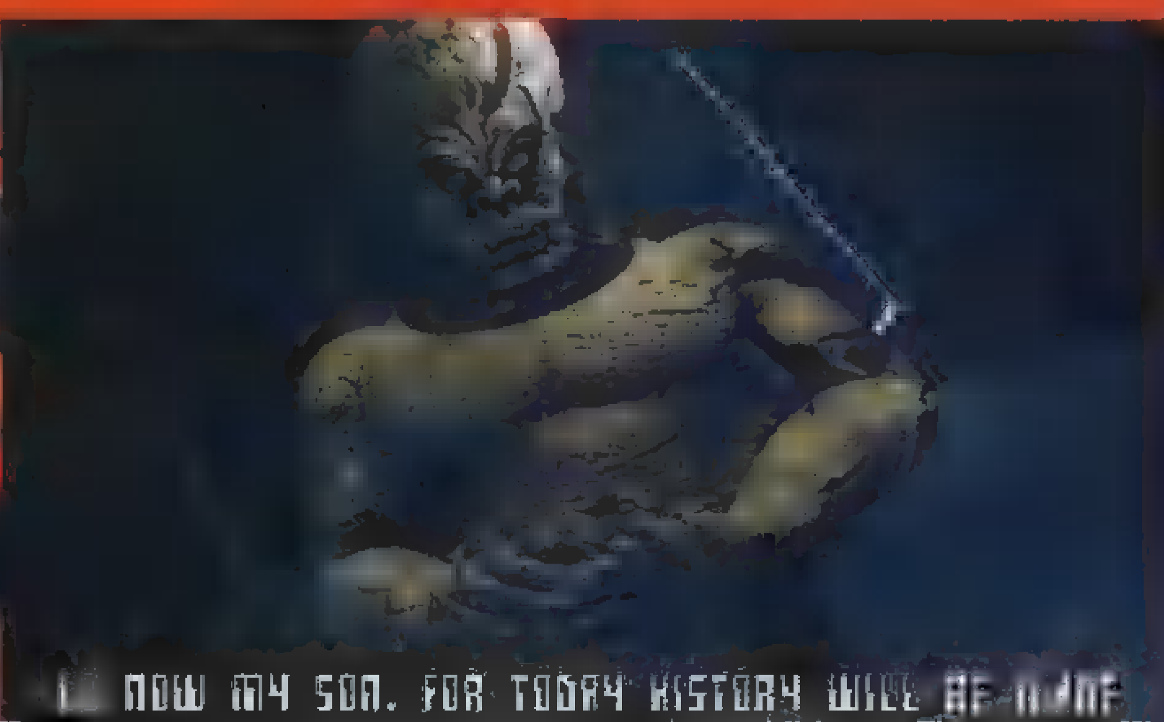
■ Adam













W CO GRAĆ

IBM PC ★ IBM PC

CZY WIECIE ŻE...

• Po niedawnym przyłączeniu Originu, apetyty szefów firmy Electronics Arts jeszcze się zaostrzyły. Jak się okazuje, już na początku lutego br. zarząd EA podpisał list intencyjny o fuzji (czyli połączeniu) ich firmy z Broderbund Software Inc. („Karateka", „Prince of Persia I i II").

Transakcja ma zostać sfinalizowana do końca maja 1994. Właściciele akcji zwykłych Broderbund mają otrzymać po 1.6 akcji EA za każdą swoją akcję. Przy tym Broderbund nie zatraci swej osobowości i pozostanie odrębną firmą, tyle że jej jedynym właścicielem będzie odtąd firma Electronic Arts. Po co więc obie firmy „jedzą tę żabę"? Ano po to, że od tej pory będą wzajemnie mogły korzystać ze swych sieci dystrybucyjnych, co pozwoli znacznie obniżyć koszty. Broderbund zyska dodatkowo dostęp do narzędzi i hardware'u, w które ostatnio masę forsy włożyła Alectronic Arts. Szef Broderbundu nie utraci wpływu na zarządzanie swoją firmą, a jednocześnie uzyska miejsce w zarządzie Electronic Arts.

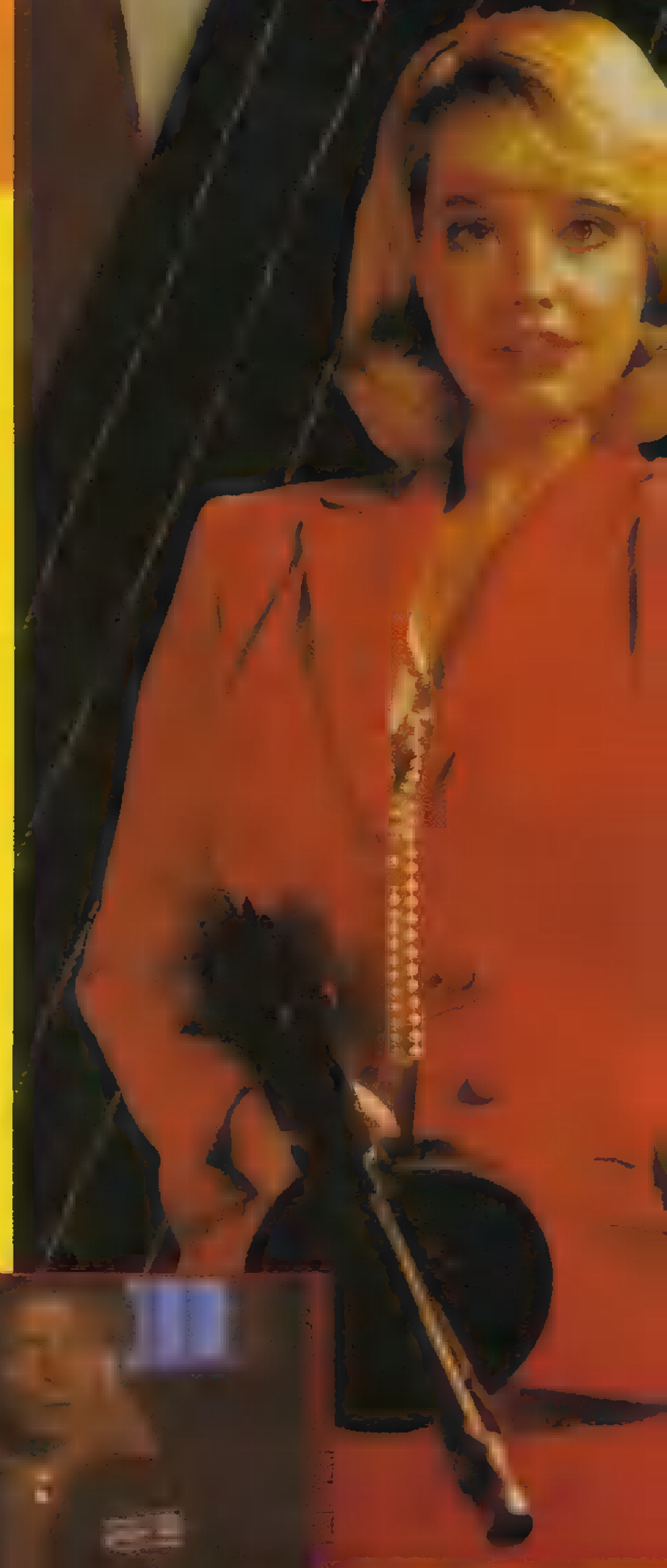
• Pewne pojęcie o kulisach zapowiadanego połączenia Broderbund i EA może dać inna sensacyjna informacja: znana software'owa firma wydawnicza Three Sixty Pacific („Harpoon", seria „V–for Victory") rozwiązał umowę dystrybucyjną z Electronic Arts i podpisał nowy, trzyletni kontrakt z firmą... Broderbund. Zamienił stryjek...

• Na ten rok zapowiada się niezły wysyp nowych–starych gier, czyli kontynuacji niedawnych przebojów.

MicroProse działający wspólnie ze Spectrum HoloByte zapowiada np.: „World Circuit 2", „M1 Tank Platoon 2", „New World Colonization" (czytaj „Civilization 2"), „Master of Magic" (czytaj „Master of Orion 2").

Inny gigant – Sierra, nie od dzisiaj znana jest ze swego umiłowania do tworzenia serii, nie będzie wcale gorsza: zapowiadane są już następujące tytuły: „King's Quest VII", „Quest for Glory V", „Leisure Suit Larry VII", „Freddy Pharkas 2" i „Gabriel Knight 2". A inne firmy, wcale nie inaczej: „Perfect General 2", „11th Hour" („7th Guest 2"), „Lands of Lore 2", „Alone in the Dark 2", „Jetfighter 3", „Blue Force II", „Wing Commander 3", „Falcon 4.0" to tylko niektóre tytuły z zapowiadanych hitów.

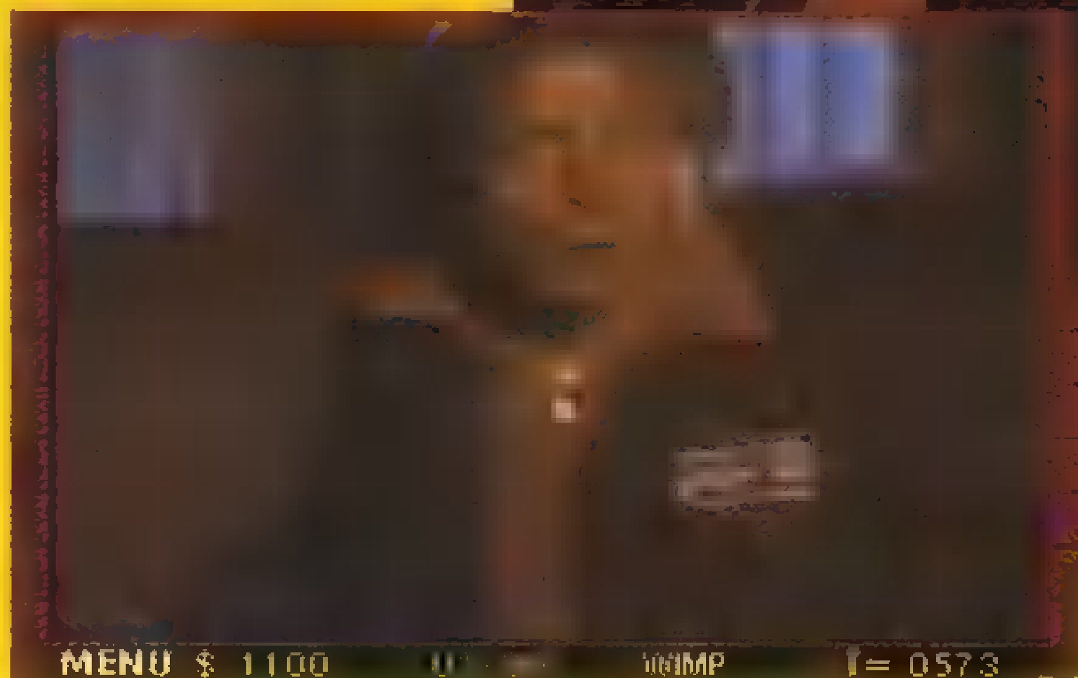
• Mogłoby się wydawać, że słynny symulator „TFX" nie wymaga już żadnej akcji promocyjnej. A jednak... Firma Ocean of America, w ramach promocji tego symulatora ogłosiła Wielki Konkurs Otwarty dla miłośników tej gry. Główną wygraną będzie dwutygodniowa podróż do Ośrodka Szkolenia Bojowego Pilotów w Seattle. W skład wygranej wchodzi pokrycie kosztów podróży i zakwa-



Myślę, że każdy posiadacz CD–ROMu wie co to jest „Mad Dog MacCree".

Yeah, niezła siekaninka z rewelacyjną grafiką przypominającą film fabularny, a konkretnie mówiąc, western (dokładny opis zamieściliśmy w poprzednim nr. „Gier Komputerowych" tj. 4/94).

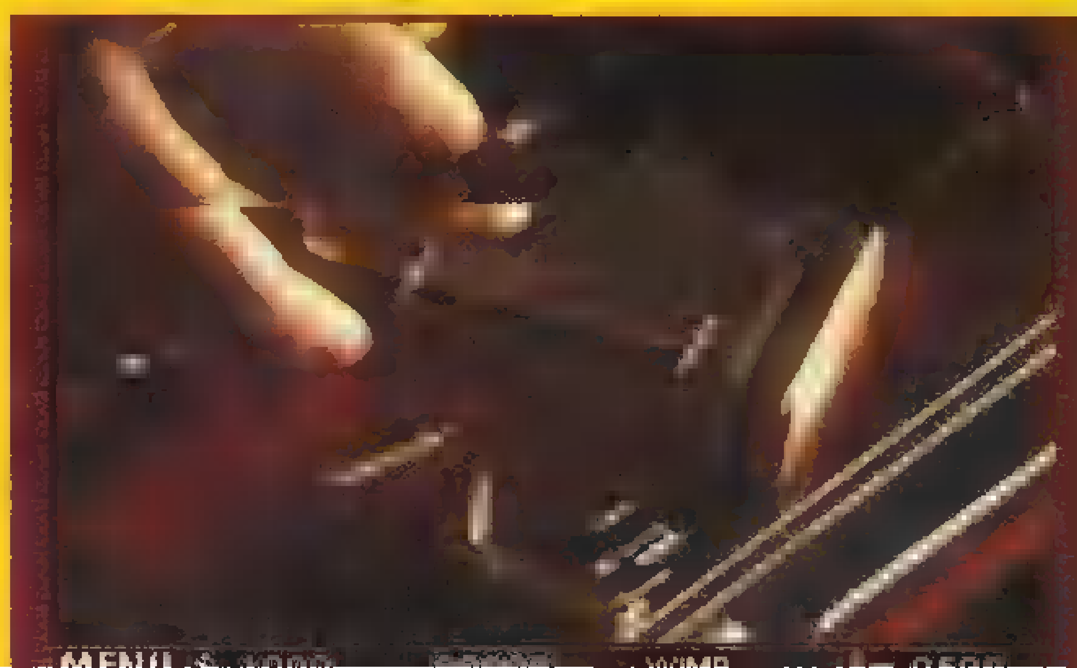
Dużym zaskoczeniem dla większości fanów gier jest fakt, że ta świetna gierka została opracowana przez zupełnie nieznaną (przynajmniej u nas) firmę American Laser Games. A skąd oni się u licha wzięli? Czyżby była to firma tylko jednej gierki? O nie! Z wieści które ostatnio do nas dotarły, firma American Laser Games nie wypadła sroce spod ogona. Oprócz CD–ROMowej wersji opisywanego poniżej „Whoshot Johnny Rock?" przygotowane są już inne ekstra gierki: „Mad Dog McCree II", „Space Pirates" i „Crime Zone cz. I i II". Stanowią one doskonałe połączenie strzelanek z filmem akcji, a przez producentów określane są jako „Live Action" – CD Shootnig Game. Do tej pory w naszym kraju mogliśmy pograć sobie jedynie w „Mad Doga" więc siłą rzeczy będziemy porównywać te dwa produkty. „Johnny Rock" jest zdecydowanie dłuższy. Jego 470 MB przy 115 MB „Mad Doga" robi swoje. Jest tu zdecydowanie dużo więcej wstawek do oglądania, co znacznie polepsza ogólne wrażenie. Głównych podejrzanych jest czworo, a nie jeden biedny kowboj, dzięki czemu mamy cztery różne zakończenia i czterokrotnie dłuższą grywalność. Znakomicie zrobiona jest oprawa muzyczna. Po początkowych kłopotach z instalacją, możemy rozkoszować się bardzo dobrymi odgłosami i muzyką świetnie wtopioną w całość gry. Główna fabuła poprzetykana jest różnymi wstawkami, jak na przykład wizyty w kasynie gdzie obstawiając szczęśliwy numer (z karteczki, którą miał Johny) można zarobić trochę pieniędzy na kolejne operacje wyjmowania kuli. Tak więc gra zrobiona jest naprawdę bardzo fachowo i jest to na pewno program godny polecenia wszystkim szczęśliwym posiadaczom CD–ROMów.





Grafika stoi na wysokim poziomie, ale sama akcja nie jest bardzo urozmaicona i skomplikowana, więc każdy wytrawny „pożeracz" przygodówek może ją ukończyć, jak to się mówi z palcem w nosie (lub gdzie indziej, jak kto woli).

„Whoshot Johnny Rock"? jest wspaniałą grą o tematyce gangsterskiej. Klimat czasów Al'a Capone, speluny, podłe knajpki i te inne sprawki. Jako prywatny detektyw zatrudniony w biurze





HOT
NNY
ROCK?

„Kocie Oczy" dostajesz od Mrs. Red następujący problem do rozwiązania: Kto zabił jej chłopaka: Johnny Rocka – znanego piosenkarza – jej największą miłość. Oczywiście jej prośba została poparta odpowiednią ilością gotówki, co pozytywnie umotywowało Cię do podjęcia tej prośby.

JAK UKOŃCZYĆ GRĘ?

Na początku wiadomo, że Johny tuż przed śmiercią zostawił w swoim sejfie jakieś notatki lub inny ślad, który może skierować sprawę na właściwy



trop. Dlatego też będziesz musiał podjąć działania, aby zdobyć kombinacje do tego sejfu. W tym celu będziesz musiał udać się w cztery miejsca. Na początku pójdź do lokalu bilardowego, gdzie jego właściciel po lekkim zachęceniu zdradzi Ci część kombinacji. Następnie idź do kasyna i porozmawiaj z Lockjaw Lil – miejscową szefową. Potem pójdź do fabryki dynamitu, gdzie facet o nazwisku Measles poda Ci trzecią część szyfru. Na koniec pójdź do garażu, gdzie Mumps poda Ci ostatnią część szyfru.

Teraz udaj się do domu Johnego i nakierowując po kolei na wskazane uprzednio przedmioty, zorientuj się w kombinacji. Teraz wystarczy, że pójdziesz na górę i korzystając z szyfru, otworzysz sejf, a będziesz wiedział kto jest zabójcą, ale to jeszcze nie jest koniec gry. W sejfie znajdziesz bowiem jakiś przedmiot, który zasugeruje Ci, gdzie skierować swoje kroki. Jeśli był tam dynamit, to idź do fabryki. Jeśli w sejfie znajdziesz bile, to idź do lokalu bilardowego, jeśli zaś kostki to do kasyna. Jeśli wewnątrz jest tablica rejestracyjna to nieomylny znak, że trzeba iść do garażu.

Twoim ostatnim zadaniem jest doprowadzenie jednego z głównych podejrzanych przed wymiar sprawiedliwości, co może być trochę trudne ze względu na dosyć dużą obstawę, jaką oni mają, ale cóż to dla Ciebie – drogi pogromco „Mad Doga"...

Gierka warta jest grzechu.

■ **Krwawy Stempelek**

producent: American LaserGames
cena: ok. 1.300.000 zł
sprzedaż: „DISCOMP"







„MAD DOG 2" – zapowiada się na kolejny wielki hit American LaserGames

terowania oraz 500$ kieszonkowego. Zwycięzca konkursu i osoba towarzysząca będą mogli zasiąść za sterami samolotu SIAI Marchetti 260. Aby wziąć udział w losowaniu, które odbędzie się 15 sierpnia, należy wypełnić kupon konkursowy znajdujący się w specjalnie oznaczonych opakowaniach „TFX" ALBO po prostu napisać do 30 czerwca br. do firmy Ocean. Zgłoszenie musi zawierać imię i nazwisko, adres, numer telefonu i wiek zgłaszającego i może być napisane na zwykłej kartce papieru. W warunkach uczestnictwa nie zauważyliśmy żadnych zastrzeżeń dotyczących narodowości uczestników konkursu, czasu jeszcze trochę zostało, może więc warto spróbować? Zainteresowanym podajemy adres, pod który należy wysyłać zgłoszenia:

„I Want to be a Real Fighter Pilot"
Ocean of America
1855 O'Toole Avenue, Suite D–102
San Jose, CA 95131
USA

• Amiga przechodzi drobny kryzys jeśli chodzi o ilość i jakość oprogramowania. Niestety „wszędobylski" PeCet i w tej dziedzinie poczuł się aż nazbyt dobrze, a reszty dopełniają coraz popularniejsze konsole. Jest jednak promyk nadziei gdyż rzesza posiadaczy Amigi jest tak duża, że trzeba się z nimi liczyć. Wiedzą o tym doskonale wielkie firmy software'owe i mimo mocnej pozycji PC na rynku gier zapowiadane jest pojawienie wielu wersji na Amigę uznanych hitów z PC. Być może już wkrótce doczekamy się więc znakomitych przygodówek „Return of the Phantom" i „Dragonsphere". Nie wiadomo tylko jak długo będziemy wypatrywać nadejścia tych „nowości". Jeśli miałby to być taki poślizg czasowy, jak w przypadku „Gunship 2000" i „F-117A" na które Amigowcy czekali równo dwa lata od czasu premiery tych gier w wersji na PC, to wielu może już stracić cierpliwość...

• Po wejściu w życie ustawy „antypirackiej" daje się zauważyć większą aktywność polskich firm produkujących software. Dla przykładu firma „Atares" z Chorzowa może poszczycić się już 12 tytułami na Amigę, a do końca roku ich liczba ma wzrosnąć do 35. Niebawem mają ukazać się takie tytuły jak: „Test prawa jazdy kat. B cz. 2", z serii kontynenty programy „Afryka", „Azja", „Ameryka", wyścigi samochodowe „Wiraż". Co ciekawsze zapowiadane są implementacje tych programów na komputery IBM PC i Atari ST.

Inna znana polska firma software'owa LK Avalon, która oprócz swoich produktów (np. „Smuś", „Vabank", „Saper") wprowadza na rynek także zachodnie programy licencjonowane – „Sink or Swim". Ciekawostką jest fakt, iż ta firma przymierza się nie na żarty do wprowadzenia kilku własnych, znakomitych gier, które ponoć śmiało będą mogły konkurować z produktami zachodnimi. Niestety ta wysoka jakość gier będzie okupiona dość wysoką ceną produktu. Na dzień dzisiejszy przewidywana cena to ok. 800 000 zł za grę. Trwają także przymiarki do wypuszczenia rodzimych gier na krążkach CD. Brawo. Tu chce się zakrzyknąć – „cudze chwalicie swojego nie znacie!"

Co na to inne polskie firmy software'owe? Czekamy na informacje, którymi chętnie podzielimy się z Czytelnikami.



Znane komputerowe hity teraz w pośpiechu imple mentowane są na nowe konsole.

przypomnienia; poczciwa Amiga może zająć się 8 „duszkami" – niezłe porównanko, co? Być może takie cyferki nie bardzo do Was przemawiają. Cóż, trzeba więc zobaczyć cudeńko na własne oczy. Reszty dopełnia 24-bitowa grafika oraz kompatybilność ze standardem JPEG i MPEG karty Reel Magic. Czy można chcieć czegoś więcej?

Jednak najciekawszym i najlepiej zapowiadającym się bajerkiem jest układ zajmujący się oprawą dźwiękową. Potrafi on odtwarzać próbki zapisane z częstotliwością 44.7 kHz, czyli ponad normę dla klasyczne-

Przyznam szczerze, że nie spodziewałem się, iż artykuł o konsolach do gier video zamieszczony w poprzednim numerze „GK" wzbudzi tak duże zainteresowanie tą tematyką wśród naszych Czytelników. Oczywiście będziemy kontynuowali ten cykl i już dzisiaj przedstawiamy nowinki ze świata gier video.

KOMPU
KONSO

PROJECT: SATURN

Japoński koncern Sega znany jest w Polsce przede wszystkim ze swej bardzo udanej konsoli Sega MegaDrive. Czas jednak jest nieubłagany i upływa bardzo szybko. Co przez to rozumieć? Ano to, że MegaDrive ma już swe latka – to maszyna 16-bitowa. Jeżeli chodzi o konsole, to konkurencja w tej dziedzinie jest naprawdę niewiarygodnie duża. Firma, która chce przez długi czas utrzymać się na topie, musi bezwzględnie zalewać rynek nowym towarem. Panuje tu jedna, prosta zasada: tanio, dobrze i z impetem (niekoniecznie w głąb).

Szefom Segi nie trzeba tego tłumaczyć. Dlatego właśnie firma ta pracuje nad nową maszyną, opartą na 32-bitowym procesorze o architekturze RISC. Ma być to produkt o co najmniej klasę lepszy od MegaDrive, a nazywać się będzie „Saturn". Nazwa niczego sobie, estetyczny wygląd... a przede wszystkim kupa nowych możliwości, dzięki którym gry nabiorą nowego uroku. Oczywiście nie obeszło się bez zastosowania zupełnie nowych układów, nie wspominając o samym procesorze. Nie ma naturalnie mowy o kompatybilności nowej konsoli ze starszymi produktami firmy.

Podczas gdy MegaDrive miała gniazdo cartridge, Saturn będzie wyposażony w stację CD-ROM (a czego spodziewaliście się w dzisiejszych czasach?). A jest to sprzęt nie byle jaki – napęd o poczwórnej prędkości odczytu o transmisji 600 KB/s! Dodajemy do tego 4 MB podręcznej pamięci cache i... w porównaniu ze skromniutkimi napędami double-speed, jakimi muszą zadowolić się PC-ciarze, jest to prawdziwa super-hiper rakieta.

W cały projekt mocno zaangażowana jest firma Hitachi. Jest ona głównym dostawcą nowych scalaków (przyspieszających animację) oraz samego procesora. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to ta sama firma zajmie się opracowywaniem bebechów następcy „Saturna". Myślał Saturn o niedzieli, a w sobotę...

Nowe dziecko Segi rzeczywiście ma się czym pochwalić. Oprócz wspomnianej pamięci cache, dostępne jest także 3 MB pamięci konwencjonalnej. Skomplikowanymi operacjami na 24-bitowej grafice zajmuje się specjalny układ potrafiący przesunąć 24 miliony pikseli w ciągu jednej sekundy. O efekty dźwiękowe zadba 32-kanałowy generator dźwięku stereo. Przebąkuje się coś o udziałach Yamahy I JVC. To dopiero będzie bajer...

„Saturn" to produkt przyszłości, a w dodatku – projektowany z myślą o niej. Opcjonalna kompatybilność z formatem MPEG rewelacyjnej karty Reel Magic czy wreszcie możliwość podłączenia do odbiornika wysokiej rozdzielczości (HDTV – High Definition Television) – takie rodzynki mówią same za siebie. Już teraz Sega podpisała masę kontraktów z producentami oprogramowania – gwarantuje to klarowną przyszłość nowemu produktowi.

Prace nad Saturnem trwają już spory kawał czasu, a jego oficjalna premiera w kraju kwitnącej wiśni zapowiadana jest na listopad br. Cena będzie oscylować między 250 a 300 dolców USA. Jest to forsa śmiesznie mała, za oferowane możliwości. Nie mówmy jednak hop dopóki... wiecie co.

Dane techniczne:

procesor: 32-bitowy Hitachi SH7032 RISC taktowany zegarem o częstotliwości 27 MHz

pamięć: 3 MB podstawowej i 4 MB podręcznej (cache) dla stacji CD-ROM

grafika: 24-bit True Color, opcjonalna zgodność ze standardem MPEG karty Reel Magic

animacja: 24 miliony pikseli/s

dźwięk: 32 kanały stereo

SONY PS-X

„SONY" – wielki potentat w dziedzinie elektroniki znany jest chyba każdemu. Okazuje się, że produkty tej firmy to nie tylko wspaniałe telewizory, magnetowidy czy odtwarzacze CD. Jak każda szanująca się firma nastawiona przede wszystkim na zysk, tak i Sony „robi na kilka etatów". Jednym z nich jest produkcja konsoli służącej do zabawy w gry komputerowe.



SATURN

Debiutem giganta na tym polu ma być maszynka o nazwie PS-X (skrót od PlayStation X). Zawiera w sobie wszystko, co potrzebne jest do stworzenia najwyższej jakości obrazu, dźwięku i animacji. Nad całością czuwa 32-bitowy procesor RISC wspomagany specjalizowanym układem 3DGE (3D Graphic Engine). Jak się zapewne domyślacie, daje on niezły dopał i tak już płynnej jak sok Donald Duck animacji. Dopał jak dopał, patrzta sami: ta malutka czarniutka kosteczka potrafi zająć się 360000 wektorów naraz, generując 4000 sprzętowych „duszków". Gwoli go odtwarzacza płyt kompaktowych. A tak przy okazji – nośnikiem informacji będzie właśnie płyta CD. Tego jeszcze nie było, oj nie było... ha! Ale będzie! Kiedy? Wtedy, gdy ludzi ogarnie gorączka przedświątecznych, gwiazdkowych zakupów. Tegorocznych, oczywiście.

Aby jednak potencjalni klienci nie za szybko zapomnieli o swym nowym nabytku, należy podsunąć im pod nosy jakiś soft. Ma się rozumieć, nie za frajer. Ostrożne Sony już na starcie dołącza do kupowanej konsoli gierkę zatytułowaną „Warlock". Cóż jednak znaczy jeden marny tytulik? Chyba tyle co 10 zł. Dlatego też trwają gorączkowe pertraktacje z kilkoma potentatami w dziedzinie produkcji oprogramowania (czytaj: gier). Ostatnio coś wyraźnie ruszyło się w tej sprawie. Podpisano umowę z firmą Namco i Konami.

Będą się one troszczyć o napływ wszelakiego softu dla PS-X. W planach (przynajmniej na papierze) jest też wspólna praca nad wielkim projektem dotyczącym produkcji „szaf grających" nowej generacji. Oj, będzie się działo, będzie się działo...

W pierwszej kolejności PS-X zawita do Japonii. Nic w tym dziwnego, gdyż (na razie) będzie produkowany tylko tam. Skośnoocy miłośnicy dobrej zabawy wybulą na niego około 50,000 jenów. Da się przeżyć...

Dane techniczne:

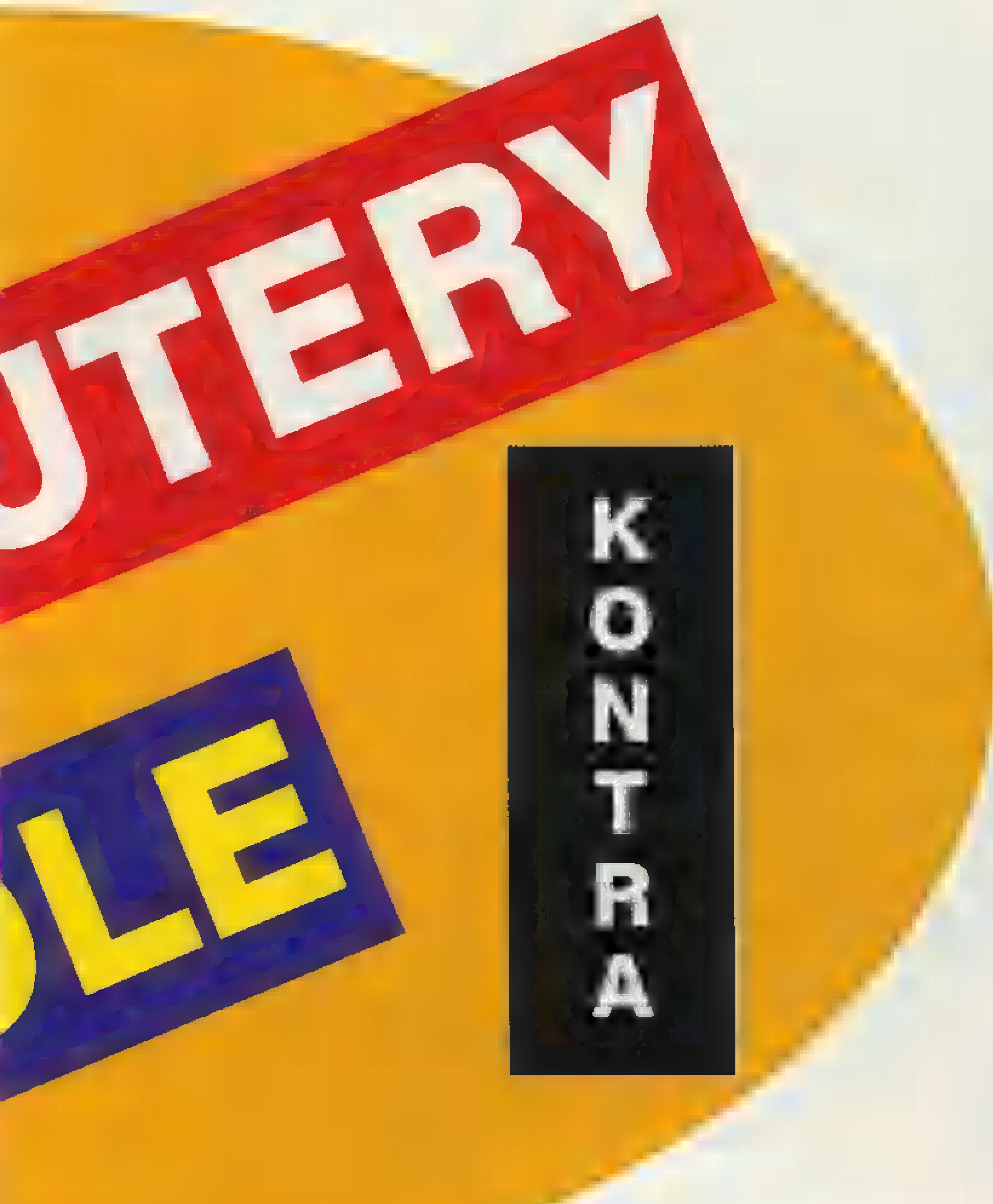
procesor: 32-bitowy R3000A RISC taktowany zegarem 33 MHz, moc obliczeniowa 30 MIPS (milionów operacji/s), szybkość przesyłania informacji 132 MB/s

animacja: specjalizowany układ 3DGE o mocy obliczeniowej 66 MIPS 1,500,000 wektorów/s i 500,000 wektorów/s (ray-tracing), 4000 „duszków" (8x8 pikseli), rotacja i skalowanie w czasie rzeczywistym

grafika: 24-bit True Color w rozdzielczości od 256x224 do 640x480, układ kompresji JPEG/MPEG 80 MIPS

dźwięk: 16-bit 44.7 kHz, 24 kanały stereo

pamięć: 5 MB + opcjonalne moduły do zapisu aktualnego stanu gry, itp.



PANASONIC FZ-1 3DO

Skoro Sony będzie miało swoją konsolę (PS-X), nie może być mowy, by największy konkurent tej firmy, Panasonic, pozwolił sobie na jakiekolwiek milczenie w tej sprawie. Najprostszym wyjściem będzie naturalnie wypuszczenie własnej maszynki. Tak też się stało. Całość przedsięwzięcia została poprzedzona tak kiepską kampanią reklamową jakiej świat nie widział. Slogany, slogany, slogany – wszystko najlepsze i najwspanialsze. Potem przyszła kolej na premierę produktu.

No i co? No i nic. Taki sobie, malutki niewypał. Nie chodzi tu o możliwości nowej konsoli, które są przecież bardzo dobre, idealne wręcz do tworzenia wspaniałych gierek. Chodzi o coś zupełnie innego, ale wcale nie mniej ważnego. Otóż, nie dość, że świeżo upieczeni właściciele 3DO nie mają większej możliwości wyboru spośród dostępnego oprogramowania (tyle co kotek napłakał), to zapowiadanych i szeroko reklamowanych gierek jak nie ma, tak nie ma. Dlatego właśnie większość osób, które jeszcze wczoraj wybuliło niemałą kasę na 3DO, dzisiaj powraca do sklepu z tą oto konsolą pod pachą i obfitą pianą na ustach.

„Słucham, czym mogę służyć?" – sprzedawca kłania się w pas w szyderczym uśmieszku.

„Daruj se stary, oddaję złoma i żądam zwrotu pieniędzy" – odpowiada jeszcze wczoraj szczęśliwy posiadacz maszynki ze stajni Panas-(!)-onica.

„Jakich pieniędzy?! Widziały gały co kupowały?!" – wkurza się sklepikarz, grzecznie oddaje należną forsę, cichutko spogląda na pełen 3DO magazyn i... mdleje.

Dostępne gierki (ot, chociażby „Mad Dog McCree" czy „Stellar 7") wydają się być kompletnymi chałami. Owszem, grafika, animacja dźwięk – super. Ale reszta... hhmmm... na wczytanie czegokolwiek z wbudowanego napędu CD trzeba czekać dłuuuuugie sekundy, które w przypadku skomplikowanych digitalizacji zdają się trwać dłuuuugie godziny. Nawet prosty cartridge z Gameboya poradziłby sobie lepiej.

Nie wiadomo dlaczego, Panasonic 3DO nie jest wyposażony w żadne wyjście dla sygnałów RGB. Można wprawdzie podłączyć sprzęt do zwykłego telewizora, ale... będą kłopoty – 3DO jest wierny tylko systemowi NTSC (efekty uboczne japońskiej inwazji na Stany). Jedynym rozwiązaniem problemu jest zakup konwertera z wyjściem Scart (eurozłącze). „Przetłumaczy" on sygnał w standardzie NTSC S-Video na RGB.



3DO

To, kilka innych niedociągnięć, a przede wszystkim – brak naprawdę dobrego oprogramowania mogą przyczynić się do kompletnej klapy komercyjnej. Jeżeli coś szybko się nie zmieni, możemy pożegnać się z 3DO. Szkoda, zapowiadało się całkiem nieźle...

Wiadomość tę podaję ku przestrodze niektórym maniakom w naszym kraju, którzy bacznie nadstawiając ucha na wszystkie światowe newsy, nagle mogą natrafić na wspaniałą reklamówkę jeszcze wspanialszej (jak im się zdaje) maszynki do gier i zaczną molestować wujka w Stanach aby natychmiast przysłał to cudo. A co dopiero będzie gdy takowego krewniaka nie mamy za oceanem? Można przecież ściągnąć konsolkę słono buląc za sam sprzęt i transport oczywista. Dopiero na miejscu okaże się, że z naszej maszynki niewiele da się wycisnąć, a przystosowanie jej do innych bardziej pożytecznych zajęć – jak parzenie herbaty, smażenie kiełbasek czy wieszak na kapelusze – nie wchodzi w grę. Co wtedy? Walić łbem w mur. Eee, szkoda muru. Już wiem, przecież można używać jej jako... popielniczki! Bzdura, bo jeśli ktoś nie pali? No tak, to już zupełnie nie mam pomysłu.


PS-X

Sądzę, że trzy wcześniej opisywane typy konsol do gier nie mają większych szans na upowszechnienie się w Polsce. Inaczej przedstawia się sprawa z nowym produktem firmy Atari – „Jaguar". Wszystkie bowiem znaki na ziemi i niebie wskazują na to, że może on podbić nasz rynek gier. Nie mówmy jednak hop, bo aby tak się stało musi zostać spełnionych kilka warunków, ale o tym następnym razem. Obiecujemy, że już wkrótce dokładnie „prześwietlimy" tę konsolę, jeśli bowiem wierzyć zapewnieniom firmy, egzemplarz do testowania dla naszej redakcji jest już w drodze.

■ **Sandey**



CZEŚĆ!

Bez paniki, nasza rubryka Tips & Trics nie …knęła. Zrobiliśmy sobie po prostu małą przerwę w …waniu. Czekaliśmy na listy od Was i... nie zawiedliśmy …o. Możemy już powiedzieć o Waszych reakcjach? Ano ty…e podpowiadaczy jak na lekarstwo, za to pytaczy, …ie zliczysz. Poza tym pytacie o takie rzeczy... Dzięki za wszystkie listy, pytania głupie i mądre. Postaramy się je pogrupować i odpowiadać hurtem. Nasza rubryka od następnego numeru powiększy się i będziemy mogli wreszcie odpowiedzieć na wiele palących pytań. Przepraszamy wszystkich zawiedzionych dotychczasowym rozwojem naszej rubryki, a zarazem bijemy się w pierś i wszystkich niedowiarków zapewniamy, że każdy list jest czytany. Przy okazji pozdrawiamy wszystkich niecierpliwych, a szczególnie Stenchek'a z miejscowości Łazy.

Jak zwykle czekamy na listy od Was i zapraszamy do lektury następnego numeru Gier Komputerowych.

GARŚĆ ODPOWIEDZI

Pierwszą i najliczniejszą grupą pytań i problemów jakimi nas zasypujecie, to przede wszystkim kłopoty z poprawnością działania poszczególnych gier. Oto przykładowe problemy naszych Czytelników:

„Po przejściu pierwszego poziomu „First Samurai" nie wiem jak zapisać stan gry by następnym razem zacząć od tego miejsca.

...„wkładam dysk 1 (jak każą). Pojawia się ramka z napisem „The Lost Patrol" oraz Member Select. Po chwili ramka z napisami rozmazuje się, a następnie mam wizytę Guru... # 4.C11EFFFE. Z dostępnych informacji wnioskuję, że błąd został spowodowany przez „pułapkę procesora", a dokładnie: niedozwoloną instrukcję. Nie mam błędów na dyskietce – sprawdziłem. W słowniku sprawdziłem, że member znaczy... członek. To znaczy, iż powinienem po znalezieniu pól minowych wybrać... członka(?!). Byłbym wdzięczny za rozwiązanie moich wątpliwości.

Odp. Na naszym od lat pirackim rynku, krążyły i w dalszym ciągu krążą różne wersje programów. Zdarzają się więc źle odbezpieczone, kiepsko skopiowane itp. Stąd tyle problemów i wątpliwości. Jeśli chodzi o wspomniany wyżej „First Samurai", to zetknęliśmy się z dwoma różnymi wersjami tej gierki. W żadnej jednak nie można było zapisać stanu gry, ale za to po przejściu każdej planszy ukazywały się kody umożliwiające rozpoczęcie gry od tego właśnie etapu. Szczegółowy opis gry wraz z mapami znajdziecie w „Computer Studio" nr. 2/93 i 3/93.

W przypadku „Lost Patrol" pomimo usilnych poszukiwań nie udało nam się wejść w posiadanie poprawnie działającej wersji tej gry (oryginalnej ani pirackiej). Tak że nie pękaj koleś, nie Ty pierwszy i nie ostatni ubolewasz nad „zwaloną" wersją tej gierki.

RECEPTY ALCHEMIKA

• ELITE (Rainbird): Aby od razu i bogato wyposażyć Twoją Cobrę MK III i samemu określić status gry należy:

– po załadowaniu gry, gdy program zapyta po raz pierwszy o hasło kodowe z instrukcji, wpisz SARA i naciśnij Return.

– kiedy program spyta po raz drugi o hasło, wpisz właściwe z instrukcji i uruchom grę,

– przejdź do opcji DISK i naciśnij klawisz „*", na ekranie pojawi się firmowy ekran, a kiedy program zapyta BYTE TO CHANGE? należy wpisać numer i nacisnąć Return. Na kolejne pytanie programu NEW VALUE FOR BYTE? wpisz wybrane przez siebie wartości wg podanej tabeli:

zmień wartość bajtu dla wyposażenia

32 na 01	CLOAKING DEVICE
31 na 01	ECM JAMMER
20 na 01	ESCAPE CAPSULE
23 na 01	ENERGY BOMB
24 na 01	ENERGY UNIT
26 na 01	DOCKING COMPUTER
28 na 01	GALACTIC HYPERDRIVE
34 na 03	CARGO HOLD
80 na 01	DOCUMENT
84 na 01	FUGITIVE RATING
85 na 01	OFFENDER RATING
88 na 01	MOSTLY HARMLESS RATING
88 na 02 do 08	POOR ELITE RATING
1F na 01	FUEL SCOOP
7C na 01	UNHAPPY REFUGEES

Do gry powracamy klawiszem ESC. Nie zrażaj się, jeśli ta transformacja za pierwszym razem Ci się nie uda. Wywołany status możesz zapisać pod nazwą SARA.

• IMMORTAL (Electronic Arts): oto numery kodowe dające natychmiastowy dostęp do poszczególnych poziomów gry:

poziom	kod
2	cddff10006f70
3	0adda21000e10
4	bfdfe31001eb0
5	09de443000eb0
6	3b7fd53010e41
7	6b10fb1010a41
8	e590d710178c1

Po przyjęciu kodu program dodatkowo pyta o litery ze stron instrukcji.

DEFENDER OF THE CROWN

(Mirrorsoft)

Po zajęciu krainy naciśnij jednocześnie cztery klawisze: „H", „J", „K", „L". Jeśli zrobisz to prawidłowo, program obdarzy Cię 1.024 piechurami zarówno w zamku, jak i w armii. Z taką siłą śmiało możesz stawić czoła konkurentom.

Ponieważ w użytkowaniu znajdują się różne wersje tych samych gier, nie wszystkie z nich mogą zaakceptować wyżej podane podpowiedzi.

■ Reset

PROBLEM Z „LANDS OF LORE"

Niestety nie znalazł się żaden „podpowiadacz" i na pytanie zrozpaczonego Czytelnika musimy odpowiedzieć sami.

Odp. Kostka Valeana znajduje się ■ północno-wschodniej części labiryntu i jest ■ posiadaniu patrolu orków. Po wykluczeniu ich, zostawiają ją ■ „prezencie". A tak na marginesie nadmieniam, że bardzo szczegółowy opis tej fascynującej gry będzie zamieszczony w częściach ■ magazynie „Computer Studio" poczynając od numeru 5/94.

■ Wist



Hero Quest
DATA DISK



Dzisiaj, jako uzupe nienie opisu gry „Hero Quest” firmy Gremlin, zamieszczonego w numerze 4/94 „Gier Komputerowych”, podajemy opis dalszych misji umieszczonych na dodatkowym dysku. Przypominamy te , e do misji z „Data Disku” mo na wgrywa „charaktery” zapisane w czasie rozgrywania 14 misji z dyskietki programowej.

Na „Hero Quest Data Disk” jest dziesięć misji:

15. **BRAMA ZGUBY** – Wejście do fortecy było łatwe do odnalezienia. Pewne siebie orki nawet nie próbują go ukryć. Zewnętrzne wrota stoją otworem. Widzisz ślady nieudanych prób opanowania twierdzy przez Twoich poprzedników. Musisz przebyć straszne tunele, aby znaleźć Bramę Zguby. Cel Twojej wyprawy leży za tą Bramą. Uważaj, gdyż wróg jest dobrze przygotowany na Twoje przybycie.

16. **ZIMNE KORYTARZE** – Oblodzone przejścia są miejscem spoczynku straszliwych Spirit Raiders, którzy niegdyś prowadzili kawalerię upiorów Witchlorda do boju. Teraz pokutują w tych miejscach, oczekując na nowy zaciąg pod czarny sztandar.

17. **MILCZĄCE PRZEJŚCIA** – Te przejścia nie rozbrzmiewały dźwiękami przez tysiąc lat. Ostatnie głosy przebrzmiały tu, gdy wojska króla Agraina ciągnęły nimi, aby bronić miasta. Wystrzegaj się straszliwej, pradawnej magii, jaka tu jeszcze działa.

18. **KORYTARZE WIZJI** – Król Agrain panował przed zagarnięciem władzy przez Chaosa. Jego rządy były mądre i sprawiedliwe. Agrain interesował się magią i to on był twórcą korytarzy wizji. Sekret magicznego labiryntu leży w kluczach Agraina.

19. **BRAMA BELLTHORA** – Tutaj zaczyna się właściwe imperium Witchlorda. W najgłębszych jaskiniach zbudował on twierdzę, z której planuje podbój imperium. Księga wiedzy mówi o straszliwym Strażniku Bramy Bellthorze. W pojedynkę nie sposób go pokonać.

20. **KORYTARZE UMARŁYCH** – W nich Witchlord zbiera swoją upiorną armię do ataku. Musisz zaatakować go zanim zdąży uciec.

21. **ZAPOMNIANY LEGION** – Witchlord uciekł, ale niebawem zacznie Cię śledzić. Korytarze, którymi podążacie, opanowane są przez Zapomniany Legion, elitę armii Witchlorda. To groźny przeciwnik, dotychczas niepokonany.

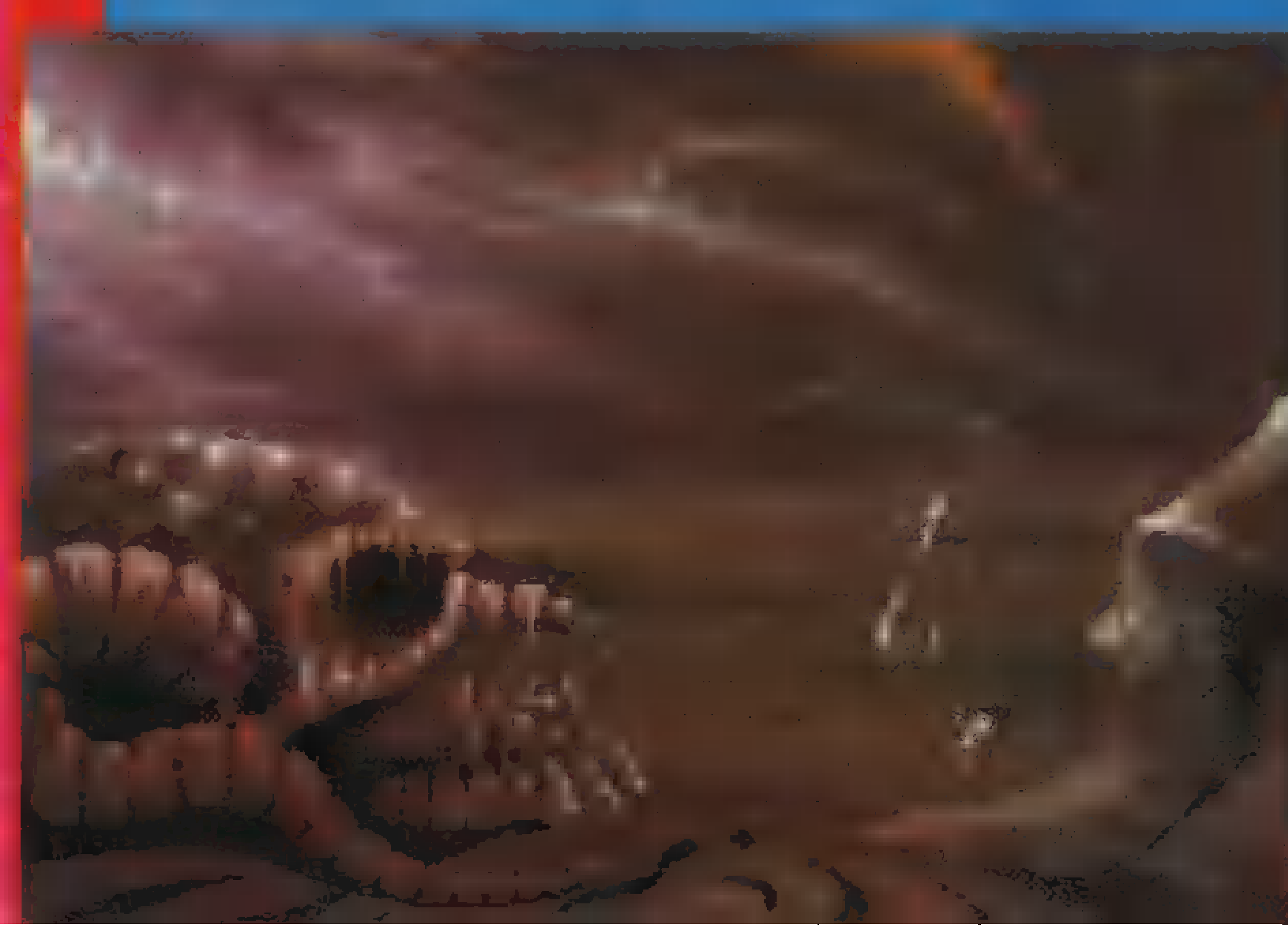
22. **ZAKAZANE MIASTO** – Nie był tu dotąd żaden człowiek. Nawet w Księdze Wiedzy wyczytasz o nim niewiele. Podobno po przejściach chodzą martwi i bezrozumni słudzy Morcara. Samo miasto jest niebezpieczne, jego skruszałe mury grożą zawaleniem.

23. **OSTATNIA BRAMA** – To ostatnie wrota, broniące dostępu do dworu Witchlorda. Poza nimi przejść strzegą wojownicy z Warty Zagłady króla Chaosu. Są silniejsi niż jakikolwiek wojownik, z którym dotychczas walczyłeś.

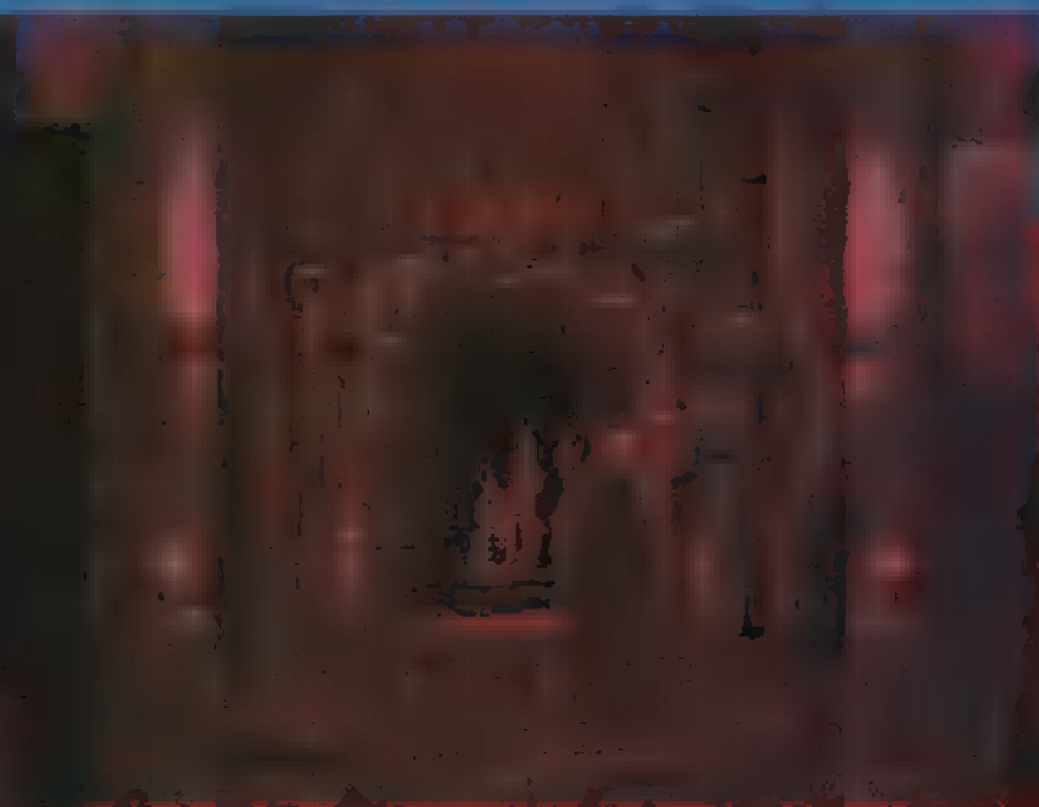
24. **DWÓR WITCHLORDA** – Przerażony Twoimi sukcesami Witchlord uciekł do komnaty tronowej. Tu musisz z nim stoczyć decydującą walkę. Teraz już nie ma dla niego ucieczki, a dla Ciebie odwrotu. Pamiętaj, że tylko Spirit Blade zapewni Ci zwycięstwo.

■ Reset

Program ten dostępny jest w wersji na komputery Atari ST, Amiga, PC i Commodore 64.















LAURA BOW 2

Kto nie trawi filmów ze słynnymi detektywami jak np. Hercules Poirot, Sherlock Holmes, ten na pewno nie przepada za grami komputerowymi o charakterze detektywistycznym.

Jedną z takich gier jest stary przebój Sierry „Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra". Tytułowa bohaterka Laura Bow jest córką znanego detektywa. Bogaty i wpływowy tatuś załatwia swojej córci pracę w dobrej nowojorskiej gazecie. Pierwszym jej artykułem jest sprawa kradzieży bezcennego sztyletu Amona RA. Laura tak się zaangażowała w ten artykuł, że postanawia na własną rękę rozwikłać zagadkę kradzieży. Ty masz za zadanie pomóc jej w tym trudnym przedsięwzięciu. W redakcji testowaliśmy także

Grę rozpoczynasz jako młoda dziennikarka, której zadaniem jest rozwikłanie tajemnicy serii morderstw w pewnym muzeum. Postępuj jak detektyw, wypytuj wszystkich o wszystko, pamiętaj przy tym, iż podsłuchiwanie może i jest naganne, dostarcza jednak wielu pożytecznych wiadomości. Zapamiętuj ważne informacje, pod koniec gry będziesz musiał zdemaskować mordercę i dostarczyć policji dowody jego zbrodni. A więc – do dzieła.

Gwoli wyjaśnienia, tytułowy DAGGER to sztylet lub mizerykordia, narzędzie kłujne, którym średniowieczni woje dobijali (patrz H. Sienkiewicz, „Krzyżacy", tom II, rozdział V, walka van Krist kontra Hlawa, runda pierwsza) pokonanego przeciwnika i którego nazwa, nie wiedzieć czemu, po polsku wykłada się „miłosierdzie".

Jak w przypadku gry SPADEK PO PUŁKOWNIKU (Colonel's Bequest), gra dzieli się na serię aktów, w których bierzesz udział, dokonując pewnych czynności i obserwując pewne wydarzenia, przy czym niektóre z nich zachodzą niezależnie od tego czy jesteś przy tym obecny, czy nie. Jeśli niewiele dzieje się tam, gdzie przebywasz w danej chwili, to nie czekaj bezczynnie na rozwój akcji, badaj inne miejsca, nawet jeśli już raz je odwiedzałeś.

Zasadniczym narzędziem śledczym jest notes Laury, w którym notujesz informacje zebrane od różnych osób (włączając w to podejrzanych). Powstanie w ten sposób komplet danych i przy niewielkiej pomocy szarych komórek będziesz mógł wydedukować („Elementarne, drogi Watsonie") właściwe rozwiązanie zagadki.

Rozpocznij grę od obserwacji wprowadzenia (INTRODUCTION). Zobaczysz scenę morderstwa i ukrycia zwłok w wielkiej skrzyni. Potem statek „Andrea Doria", na pokładzie którego dokonano zbrodni, przybija do portu w Nowym Jorku i pasażerowie schodzą na ląd. Obserwujesz sprzeczkę między dwoma panami, z których jeden domaga się od drugiego zwrotu Sztyletu Amona Ra – czyni to w imię swego narodu, drugi zaś powołuje się na decyzję władz egipskich. Poróżnieni dżentelmeni znikają z pola widzenia, pojawia się zaś jegomość, który każe tragarzowi taszczyć ogromną skrzynię. Potem przenosisz się w czasie i przestrzeni, na Południe do Nowego Orleanu, gdzie oglądasz pożegnanie Laury Bow z ojcem. Bohaterka wyjeżdża, by objąć posadę reporterki w jednym z nowojorskich dzienników, którego redaktor i wydawca jest starym znajomym jej ojca. Po przybyciu do Nowego Jorku, Laura zostaje dokumentnie okradziona, nie psuje jej to jednak humoru. Zgłasza się do redakcji „Dailly's Register News Tribune", gdzie redaktor naczelny, przez wzgląd na starą przyjaźń z ojcem Laury (razem zaczynali kariery i pomagali sobie nawzajem – jeden jako policjant dopuszczał drugiego, początkującego reportera, na miejsce zbrodni przed innymi dziennikarzami. Reporter odwzajemniał mu się, sławiąc energię i odwagę policjanta), zatrudnia ją, jako sprawozdawczynię w dziale kryminalnym. Aby wypróbować zdolności dziewczyny, każe jej wyjaśnić sprawę kradzieży w Muzeum Lyendeckera i złożyć gotowy artykuł do godziny 15:00 dnia następnego. Redaktor załatwił Ci wstęp na przyjęcie, które odbywa się w Muzeum, z okazji otwarcia Wystawy Egipskiej. Masz zgłosić się do Muzeum o 7:00 wieczorem.

AKT I: NIUCH REPORTERA

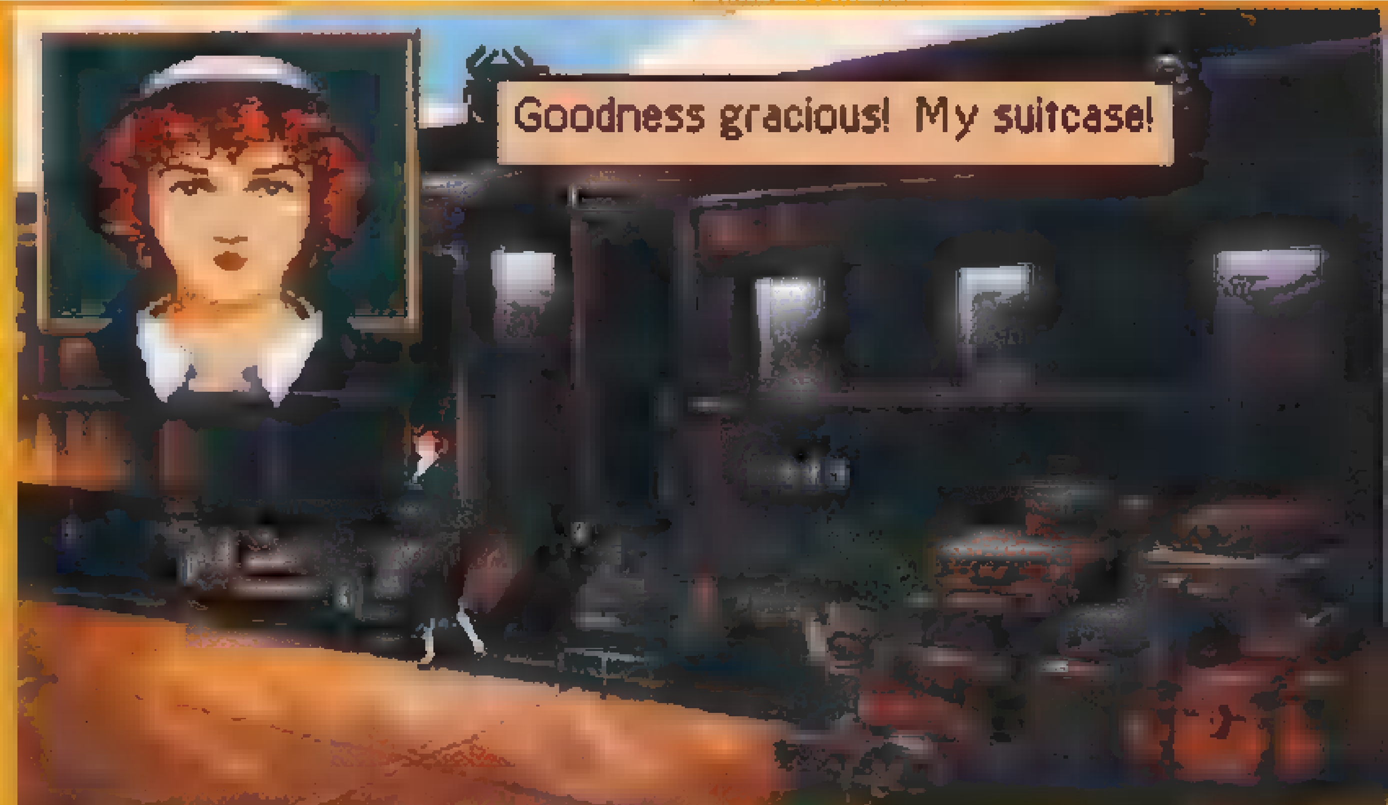
Zaczynasz grę w pokoju redakcyjnym. Pogadaj z Rubem o wszystkim, co zawiera Twój notes (dostałeś go od naczelnego). Rozmowy przeprowadzasz za pomocą ikony z pytajnikiem. Pojawia się wizerunek notesu i klikając myszą na interesującym Cię nazwisku (czy nazwie miejsca lub przedmiotu) otrzymujesz od rozmówcy odpowiedź – oczywiście, o ile cokolwiek wie i chce powiedzieć. Zbadaj kosz na śmieci obok swego biurka i zajrzyj do szuflady (klucz od niej masz dosłownie pod nosem). Zabrawszy zawartość biurka (jest w nim Twoja karta prasowa), wstań i wyjdź przed budynek redakcji. Pora na zbadanie miejsc, o których coś już wiesz.

Z miejsca na miejsce możesz przenosić się pieszo (pamiętaj o przekraczaniu ulicy przy zielonym świetle). Możesz też korzystać z taksówki – wzywając wóz i okazując kierowcy swą kartę prasową.

Dobrze jest zacząć od posterunku policji – przed wejściem sprawdź włóczęgę, śpiącego na chodniku. Sierżant za pulpitem może Ci pomóc, przedtem jednak musisz znaleźć sposób na za-

CD-ROM-owską wersję tej gry. Różni się ona od wersji dyskowej tylko tym, że został znacznie ulepszony dźwięk. Podczas całej gry możemy rozkoszować się digitalizowaną mową, oczywiście dysponując odpowiednią kartą dźwiękową np. Sound Blaster. Widać tutaj, że Sierra wydaje swoje stare hity w wersji na CD ulepszając w nich jedynie dźwięk, natomiast sfera grafiki pozostaje bez zmian. A szkoda, gdyż jakieś animowane demko początkowe znacznie uatrakcyjniłoby grę – programiści nie mogą tym razem tłumaczyć się brakiem miejsca.

Warto tu wspomnieć, że w wersji CD są już w Polsce dostępne takie stare hity Sierry, jak np. „Eco Quest", „Willy Beamish", „Kings Quest 5 i 6" i wiele innych.









spokojenie jego głodu, bo nie miał czasu na posiłek. Tymczasem wejdź do biura w głębi i porozmawiaj z detektywem O'Reillym. Dowiesz się, że z Muzeum Leyendeckera skradziono cenny eksponat – sztylet Amona Ra – detektyw jednak ma sporo pracy i niespecjalnie przejmuje się kradzieżą antyku. Wyjdź z posterunku i podnieś, zostawiony przez włóczęgę, kupon na bezpłatny posiłek u Luigiego. Udaj się teraz do pralni Grubasa Lo (Lo Fat's Laundry). Przed wejściem pogadaj z bawiącymi się szkłem powiększającym łobuziakami. Zaproponuj im wymianę i zachowaj się jak sportowiec. Detektyw bez szkła powiększającego, to jak D'Artagnan bez szpady.

Wejdź do pralni i pogadaj z Grubasem. Jeśli wypytasz go dokładnie, usłyszysz nazwiska trzech klientów Lo, którzy bywają w Muzeum. Abyś nie musiał pytać o wszystko, podpowiemy, że powinieneś spytać Grubasa o Muzeum. Wróć do redakcji Gazety.

Nie właź do środka, tylko daj kupon Luigiemu, to ten sprzedawca kanapek. Dostaniesz od niego bezpłatnego hamburgera. Przywołaj taksówkę i jedź na posterunek, gdzie daj głodnemu dyżurnemu kanapkę. Ucieszy się i zgodzi odpowiedzieć na Twe pytania. Wypytaj go o co się tylko da, w szczególności o tajny klub [speaksie] (pamiętaj, iż akcja gry toczy się w latach prohibicji). Dowiesz się, iż hasłem wejściowym jest słowo „Charleston". Wyjdź z posterunku, przywołaj taksówkę i każ się wieźć do spelunki.

Po przybyciu na miejsce zapukaj do drzwi i powiedz, że znasz hasło. Z notesu wybierz właściwe słowo. Drzwi do przybytku zepsucia i rozpusty otworzą się i wejdziesz do środka. Wewnątrz pogadaj z barmanem, który odeśle Cię



do gościa, siedzącego przy stoliku po lewej. To ów Ziggy, o którym wspominał Crodfolder w redakcji. Powołaj się na niego, a Ziggy'emu otworzą się usta – choć nie za szeroko. Wejdź w drzwi w głębi i pogadaj z leżącą na kanapce damą. Dowiesz się od niej, iż czeka ona na niejaką hrabinę Waldorf-Carlton. Możesz z nią jeszcze pogadać, ale niewiele nowego się dowiesz. Wyjdź ze spelunki i przywoławszy taksówkę jedź do doków.

W dokach porozmawiaj z tragarzem – dowiesz się od niego, iż na jednego z pasażerów „Andrea Dorii" czekała właśnie hrabina Waldorf-Carlton. Ciekawe... Przywołaj taksówkę. Tym razem pojawi się dość niechlujnie utrzymany wóz, nie obraź kierowcy i pogrzeb w stercie śmieci na siedzeniu. Znajdziesz kwit z pralni Grubasa Lo. No proszę – a Laura martwiła się w czym pójdzie na przyjęcie. Każ kierowcy jechać do pralni Lo, daj kwit, odbierz suknię (dziwne, że pasuje, nieprawdaż?), przed pralnią przywołaj taksówkę, jedź do znanej Ci już spelunki, wejdź do środka jak poprzednio, idź do toalety dla pań i tam przebierz się w nową – choć dwuletnią – sukienkę. Wyjdź przed spelunkę – pojawi się taksówka, która zawiezie Cię wprost do Muzeum i rozpoczniesz AKT 2.

AKT II: PARADA PODEJRZANYCH

Odźwiernemu pokaż legitymację prasową, pozwoli Ci wejść do środka. Teraz zaczyna się część gry, która dla osób słabo znających angielski może być dość nudna – trzeba rozmawiać z kim się da, wypytywać wszystkich o wszystko i podsłuchiwać, gdy tylko można. Na przyjęciu powinni być dr Carter, dr Carrington, Yvette Delacroix, Ziggy, Rameses Najeer i reszta postaci biorących udział w grze. Informacje zdobywasz podsłuchując podczas sekwencji animowanych lub rozmawiając z obecnymi. W miarę, jak dowiadujesz się coraz ciekawszych rzeczy, hall Muzeum pustoszeje i w końcu zostajesz sama, jeśli nie liczyć gości przyjęcia, nie biorących

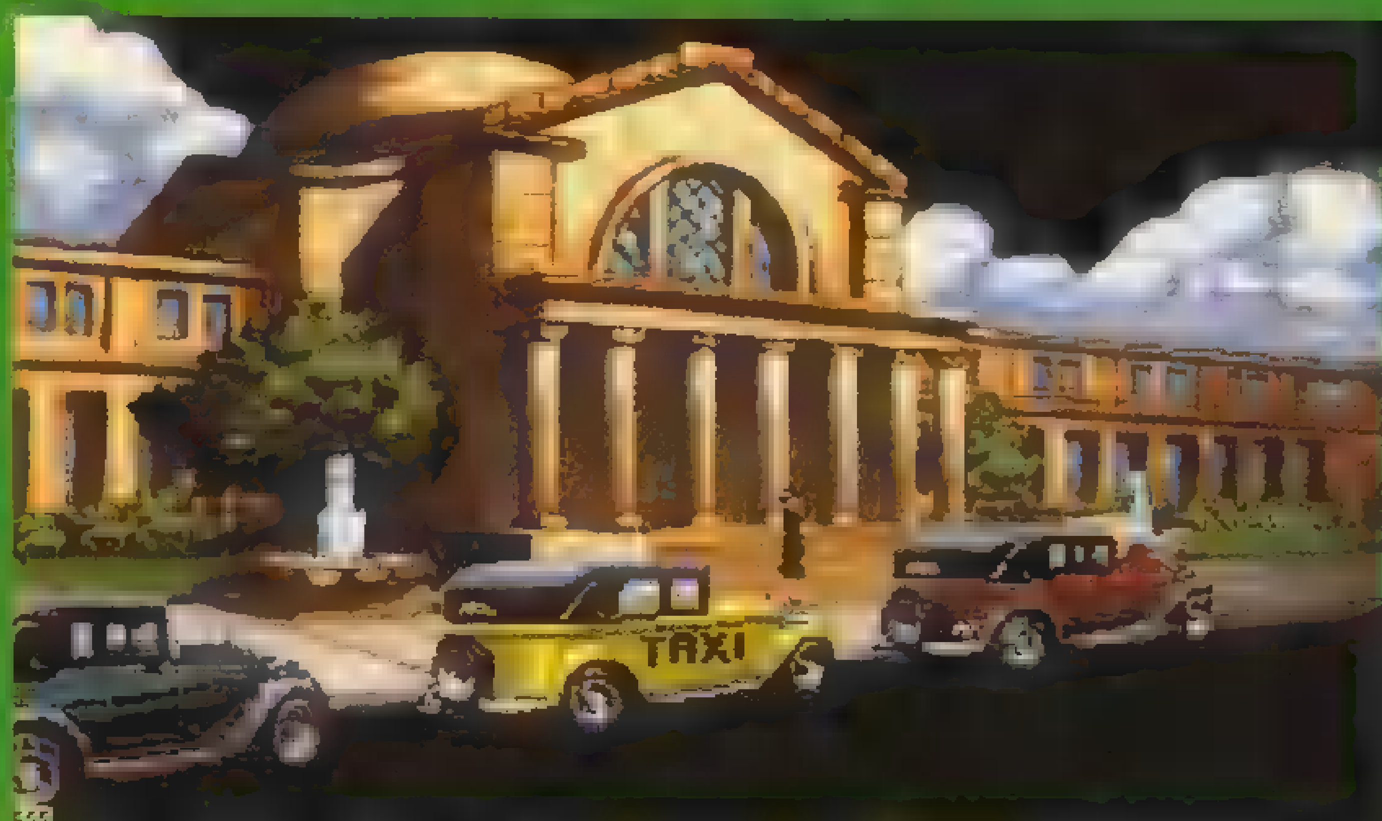


udziału w grze. Weź ze stołu szklankę – przyda się później do podsłuchiwania przez zamknięte drzwi. Wejdź do sklepiku z pamiątkami, obejrzyj wszystko, co wystawiono na sprzedaż i zauważ wszystkie niekonsekwencje. Ze sklepiku przepędzi Cię Wolf Heimlich, szef ochrony Muzeum, nie pojawi się on jednak, zanim nie obejrzysz półki ze sztyletami po prawej. Wyjdź ze sklepiku i przejdź na środek sali. Pojawi się nieco spóźniony gość, znany Ci z portu sympatyczny tragarz, który dorabia tam fizycznie, bo chce skończyć studia. Zaprosi on Laurę na romantyczny spacer, po którym oboje wrócą do Muzeum. W końcu Laura zostaje zamknięta na noc w Muzeum. Jest godzina 7:30. Przeszkoda, uniemożliwiająca wejście do Sali Dinozaurów znika, właź więc śmiało i weź kość. Zbadaj inne pomieszczenia, szczególną uwagę poświęcaj antykom. Jeśli wykonasz wszystko jak trzeba, to okaże się iż dobiega 8:15 i rozpoczyna się prawdziwa zabawa.

AKT III: NA KRAWĘDZI

Ruszając z pierwszego ekranu, powinnaś odkryć pierwsze ciało (dr Pippin Carter, zasztyletowany i ukryty w sarkofagu Sali Egipskiej). Zbadaj uważnie ciało i wszelkie ślady obok sarkofagu. Weź, co tylko się da (ogólna zasada w grach Sierry brzmi: JEŚLI RZECZ NIE JEST ZA DUŻA, ZA GORĄCA LUB PRZYBITA DO PODŁOGI, BIERZ JĄ I WIEJ). Możesz zapomnieć o hallu głównym, nie dzieje się tu nic ciekawego. Gra opiera się na pewnych kluczowych scenach lub czynnościach, które wywołują dalszy rozwój akcji: powinieneś także podsłuchać kilka istotnych rozmów – znakomitym miejscem do ukrycia się jest arras po lewej w Zbrojowni, dobrze jest też przykładać szklankę do drzwi, zza których słyszysz odgłosy rozmów. Wszystkie przedmioty i zwłoki badaj uważnie ikoną oka, przyglądaj im się też przez szkło powiększające. Zacznij od znalezionego przy zwłokach Pippina (ikona dłoni na ubranie nieboszczyka) notesu. W zasadzie, jeśli przeczytałeś parę „kryminałów", to technika śledcza nie powinna być Ci obca.



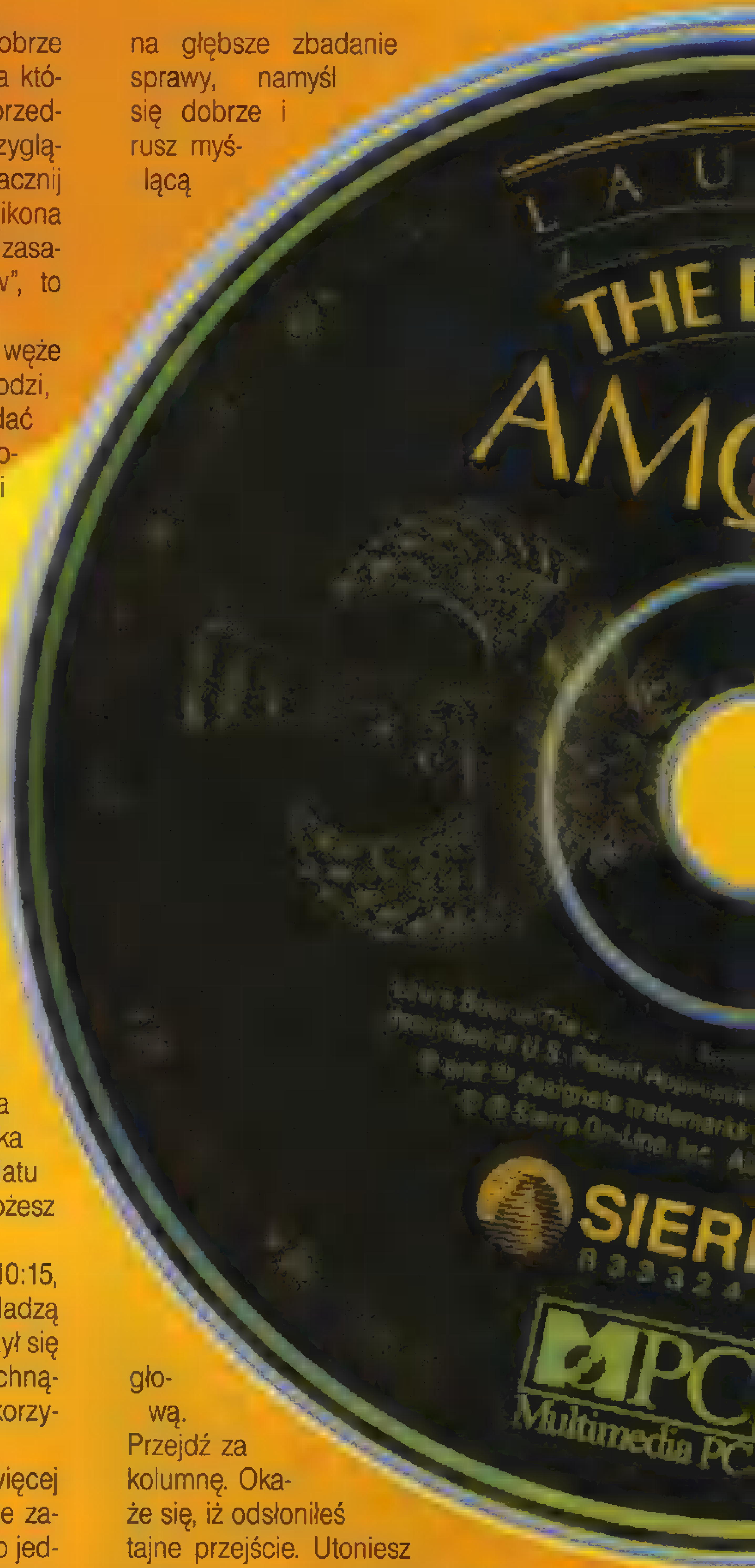




Idź do biura dr Myklos. Weź olejek na węże (snake oil). Nie uda Ci się, ale to nie szkodzi, znajdziesz go później. Postaraj się zbadać wszystkie przedmioty, nawet te zakryte (połówka kamienia z Rosetty). Nie tykaj czaszki rogatego rezusa. Przejdź do pobliskiego biura Yvette, obejrzyj obcinarkę introligatorską (później będziesz musiał tu wrócić), powęsz nieco i spróbuj rzucić trochę światła na problem znalezionego w koszu papieru. Zgaś lampę (ważne!) i przejdź do położonego za drzwiami w głębi biura dyrektora Muzeum, Carringtona (tym TEŻ się zajmowali Carringtonowie?), gdzie możesz znaleźć parę ciekawych przedmiotów i niezbyt czyste rozwiązanie problemu notesu Cartera Pippina. Powinieneś zanotować czas i miejsca wszystkich spotkań. Obejrzyj też dokładnie biurko Carringtona, znajdziesz na nim sposób na sejf. Gdzie jest sejf? No, albo się jest detektywem, albo nie. Korzystając z centralki intercomu na biurku Carringtona, możesz podsłuchać kilka interesujących rozmów. Wracaj do sekretariatu Yvette i weź to, co Cię oświeciło: teraz możesz działać na zimno.

Jeśli Twej uwagi nie ujdzie spotkanie o 10:15, możesz podsłuchać kilka zdań, które przydadzą Ci się później. W pokoju Pterodaktyla zdarzył się pewien upadek, dobrze przyjrzyj się tej, cuchnącej na milę, zbrodni. Przyjrzyj się żyłce (skorzystasz z niej później).

Powinieneś teraz pogłówkować, a im więcej głów, tym lepiej. Okazuje się jednak, iż nie zawsze jest to prawdą. Biedny Ziggy! Wróć do jednego z poprzednio zwiedzonych pomieszczeń, by znaleźć narzędzie dekapitacji. Przejdź do sali Egipskiej i przyjrzyj się drugiej połówce kamienia z Rosetty. Zobacz, co dzieje się w biurze Carringtona. Carrington nadział się na krytykę ostrą i skuteczną. Sprawdź wszystkie wskazówki i ślady. Powinna być teraz 12:45. Obejrzyj napis na biurku, jaki krwią nakreślił mściwy nieboszczyk. Może zdradził inicjały przestępcy? Niestety nie, cóż jednak znaczą litery „C" i „P"? Po angielsku to pierwsze litery słów „Crime" i „Punishment". Dostojewski się kłania! Przeszukaj półkę z książkami: popełniono tu Zbrodnię, przestępcę powinna więc spotkać Kara. Weź z książki Akta Policyjne. Za każdym razem, gdy przechodzisz koło arrasu w Zbrojowni, kryj się za nim i nasłuchuj. Czas teraz na głębsze zbadanie sprawy, namyśl się dobrze i rusz myślącą

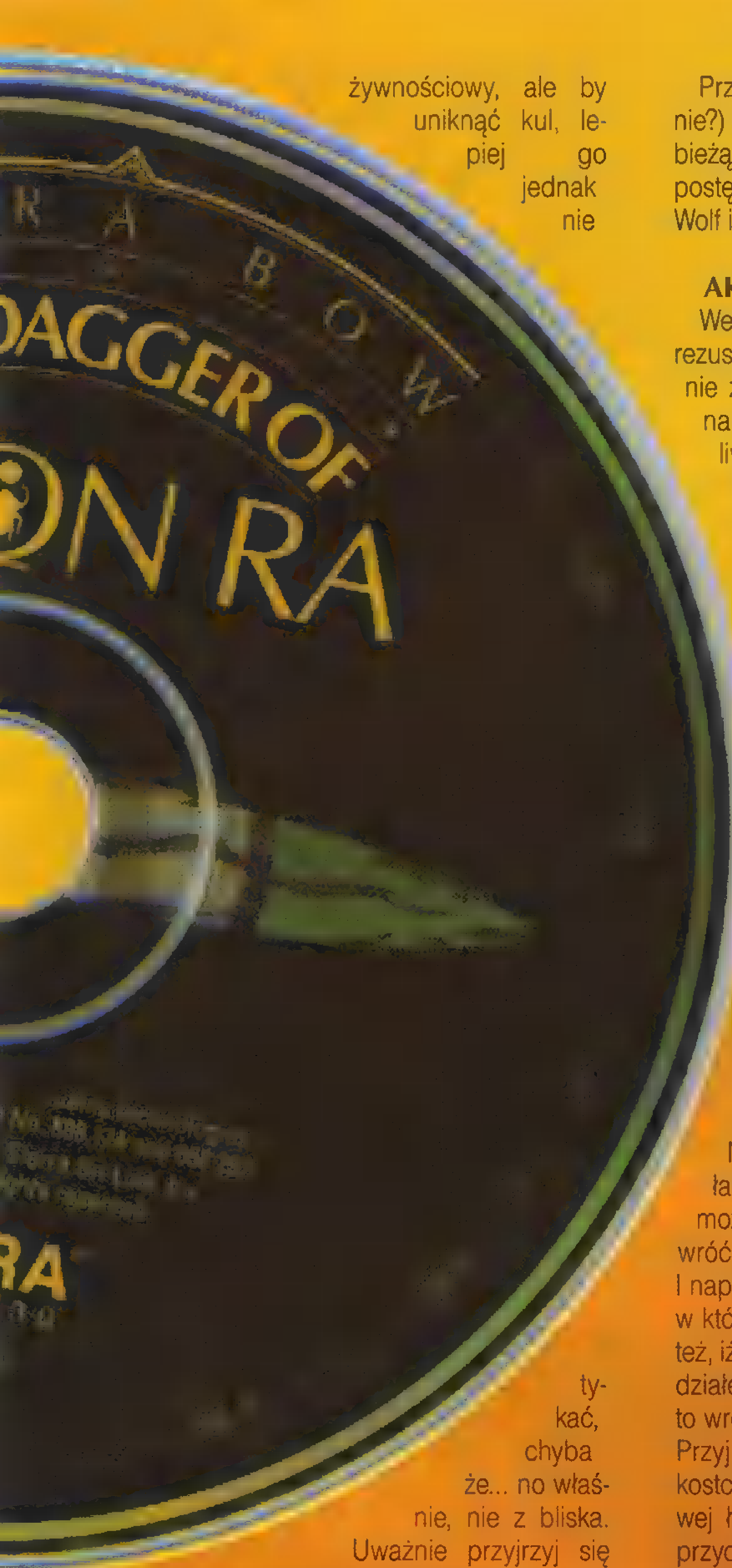


głową. Przejdź za kolumnę. Okaże się, iż odsłoniłeś tajne przejście. Utoniesz jednak w mroku, spróbuj więc rozjaśnić ciemności chłodnym (teraz) przedmiotem. Na dole są cztery interesujące Cię miejsca, skoro poznasz raz tajemnicę wejścia, możesz tu wracać ilekroć zechcesz. Jeśli jakieś drzwi będą przed Tobą zamknięte, to wróć na górę, pokręć się i ponownie zejdź na dół.

Biuro Heimlicha zostaw na później, wejdź w drzwi z prawej i zauważ, jak alkohol uderza Ci do głowy. Spróbuj otworzyć drzwi z prawej. Jest to pracownia Erniego.

W pracowni Erniego weź urządzenie do poskramiania tych, co lubią się wywijać i spróbuj zdobyć narzędzie do rozcinania splątanych sytuacji. Jeśli szczęście Cię nie opuści, to interkom podpowie Ci, gdzie szukać dalej. Obejrzyj notes na biurku i zapamiętaj, w których pojemnikach umieszczono poszczególne preparaty. Przed wyjściem naciśnij guzik na ścianie, otworzy on pewne wejście.

Wyjdź z pracowni i skorzystaj z usłyszanej wskazówki. Wespnij się na drabinę i... BINGO! Nie łaź tu zbyt długo bo – jako się rzekło – alkohol jest zdradliwy, niby to uderza do głowy, a tymczasem ścina z nóg. Wyjdź do przedsionka piwnic. Spójrz na lustro. Umieszczony na nim napis głosi, że możesz z niego skorzystać w razie nagłego wypadku. Trupy w Muzeum są nim jak najbardziej. Stłucz lustro czymś twardym jak kość... Teraz możesz wrócić do gabinetu Heimlicha. Masz tu do rozwiązania niewielki problem



żywnościowy, ale by uniknąć kul, lepiej go jednak nie tykać, chyba że... no właśnie, nie z bliska. Uważnie przyjrzyj się książkom, szczególnie tym, które są odwrócone, w jednej z nich znajdziesz prototyp najstarszego orderu świata. Spróbuj poszukać też punktu nacisku, ale uważaj i upewnij się przedtem, że dasz sobie radę w mroku...

Czas wrócić na górę i przyjrzeć się dziełom sztuki. Łatwo zauważyć, iż na wielu obrazach farba jeszcze nie wyschła. Można by rzec, iż obrazy wyszły wprost spod pędzla... Narzędzie od Erniego pozwoli Ci znaleźć rozwiązanie problemu, który dotąd pozostawał w zawieszeniu. Możesz też za pomocą tego przyrządu zdobyć klucz do następnej zagadki. Wróć do piwnic i wejdź w drzwi, które przedtem były zamknięte – te w głębi za pojemnikami, na wprost. Otwórz lodówkę i weź kawał mięsiwa. Teraz możesz kluczem otworzyć skrzynię, uważaj jednak, kłębiące się w niej stworki mają nieliche apetyty, zaspokój ich głód kawałkiem ostatniego znaleziska. I uważnie przyjrzyj się temu, co w skrzyni zamknięto. Czas to pieniądz, a jak nie czas, to przynajmniej zegarek. W tym samym pomieszczeniu możesz też znaleźć to, co przedtem zabrano Ci sprzed nosa. Wracając z laboratorium Ssaków, nie omieszkaj podsłuchać rozmowy u Erniego.

Mniej więcej około 2:00 w jednym z pokojów, poświęconych starszym nieco eksponatom zawisa nowy problem: starannie go zbadaj, obejrzyj wszystkie ślady i użyj wszystkich zmysłów... Hm... coś tu brzydko pachnie.

Przejdź do pokoju starych (a może jednak nie?) mistrzów. Warto sprawdzić, czy jesteś na bieżąco z wydarzeniami i dowiedzieć się, jakie postępy poczynili prowadzący oficjalne śledztwo Wolf i O'Reilly. Powinno to zakończyć Akt III.

AKT IV: MUZEUM ŚMIERCI

Wejdź do pokoju dr Myklos i porusz czaszką rezusa rogatego (nie próbuj tego, jeśli do tej pory nie znalazłeś lampy). Musisz to jednak zrobić na początku Aktu IV – później stracisz tę możliwość. Przejdź tajemnym korytarzem, idź do sekretariatu Yvette i wysłuchaj jej teorii o Icemanie. Wyjdź, by usłyszeć kolejną użyteczną rozmowę, nie omieszkaj też posłużyć się szklanką. Zajrzyj do laboratorium na dole, Twa wizyta uruchomi kolejne wydarzenia.

Ponieważ odczuwasz zew piękna, idź do pokoju starych mistrzów i przyjrzyj się nowemu dziełu sztuki. Nie podoba Ci się? Rąbnij w nie kością! Kolejny nieboszczyk. Dokładnie obejrzyj zwłoki. Czas – 3:15.

Zajrzyj do Zbrojowni i weź przedmiot, który sprawia, iż zaczynasz się bać o Steve'a. Takie buty... Ujrzysz teraz scenkę „w antrakcie", poczekaj i zbierz myśli. Upewnij się, iż potrafisz odstraszyć gada i wejdź do pracowni dr Myklos. Trzykrotnie posłuż się rozpylaczem, chwyć wroga na lasso i wpakuj tam, gdzie jego miejsce. Nie rób tego co oczywiste i nie oglądaj ciała! Ponieważ wyczerpałeś argumenty, których możesz użyć przeciwko wykrętnym wrogom, wróć do pracowni, w której kręci Ci się w głowie. I napełnij szprycer z pojemnika po lewej – tego, w którym znajdziesz tłustawą ciecz. Upewnij się też, iż znasz wszystkie hieroglify, to znaczy, że widziałeś obie połowy kamienia z Rosetty. Jeśli tak, to wróć do gabinetu dr Myklos i obejrzyj zwłoki. Przyjrzyj się szczególnie uważnie jej prawej kostce (weź przedmiot, który tam znajdziesz) i lewej łydce (tego nie bierz, zdradzi Ci on tylko przyczynę śmierci denatki). Weź też wszystko, co leży obok i da się wziąć. Zegar powinien wskazać, iż jest 4:15. Wyjdź z gabinetu i przejdź do Aktu V.

AKT V: REX POZNAJE SMAK ZBRODNI

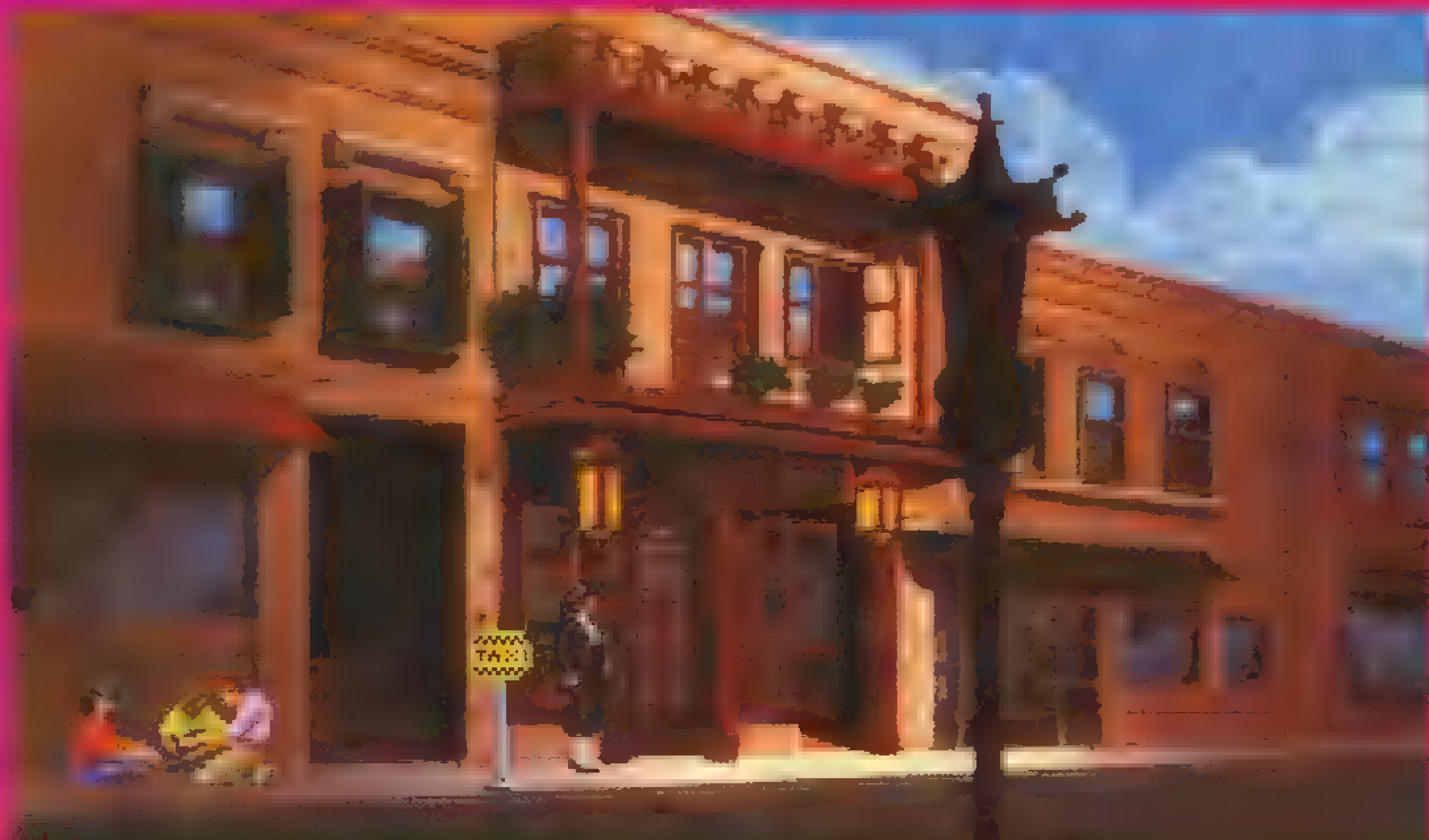
Teraz akcja zaczyna nabierać tempa. Z początkiem bowiem AKTU V morderca, który doszedł do wniosku, iż Twoje dochodzenie zagraża jego planom, postanawia pozbyć się kłopotu, to znaczy Laury. Złoczyńca będzie ścigał ją z sali do sali, aby więc zyskać na czasie (i zmylić ślady) będziesz musiał przeprowadzać Laurę zgodnie z naszymi wskazówkami.

Akcja zaczyna się w Sali Mastodonta. Szybko przebiegnij do Sali Pterodaktyla (każdy inny wybór będzie fatalny). Gdy znajdziesz się na miejscu zamknij drzwi i posłuż się żyłką, na której wisiał, leżący teraz na ziemi stwór: zwiąż nią obie klamki – w ten sposób zyskasz trochę czasu. Z Sali Pterodaktyla pędź do Zbrojowni. Odwróć się, zamknij drzwi i załóż sztabę. Ponownie zyskałeś chwilkę czasu. Ruszaj w głąb i wejdź do dalszej części Zbrojowni. Przechodząc obok drzwi, które zawsze dotąd były zamknięte, przesuń krzesło, wejdź na nie i otwórz lufcik (trzeba zostawiać mylne tropy). Ruszaj teraz szybko do zachodniej części Wystawy Egipskiej i ukryj się w (lewym!) sarkofagu (brrr!).

Wszystko to jest dość trudne, możesz jednak robić SAVE po wejściu do każdej sali, by opanować czynności do perfekcji. Morderca wejdzie do Sali II Wystawy Egipskiej i wróci ku Zbrojowni. Gdy zacznie podejrzewać, że ukryłeś Laurę w Salach Prehistorii, możesz wypuścić dziewczynę z sarkofagu. Usłyszysz łoskot, morderca zauważył uchylony lufcik i mniemając, iż Cię dopadnie, włamał się do pomieszczenia dla personelu, potem wraca do Sal Prehistorii. Nie łudź się jednak, jeszcze się go nie pozbyłeś. Na razie Laura jest bezpieczna, możesz więc opuścić kryjówkę i wejść do składziku. Ponieważ maniak nadal ma swobodę ruchów, powinieneś zabezpieczyć drzwi. Popchnij ku nim wiszącą skrzynię i przetnij obcinaczkami mocujący ją sznur. Przesuwanie mebli też się opłaci – odkryjesz nowe pomieszczenia. Nadal dbaj o swe bezpieczeństwo, zamykaj za sobą drzwi i w pokoju z mumiami korzystaj z najbardziej nieprawdopodobnych nawet przedmiotów, by zaklinować klamkę. Mumia – na przykład – jest sztywna niczym deska, więc...







Otoczony przez zabytki, zbadaj je bardzo uważnie. Jeśli wzrok nie podsuwa Ci żadnych rozwiązań, posłuż się słuchem. Sytuację rozwiąże użycie służącego do samoobrony przedmiotu we właściwy sposób i zgodnie z jego przeznaczeniem. Podpowiem, iż dwukrotnie już posługiwałeś się tym przedmiotem. Otwórz przejście w sarkofagu. Sprawy nieco się komplikują, ponieważ bez zaproszenia wlazłeś na przyjęcie tylko dla wybranych. Nie ma sposobu by uniknąć pojmania, jednak dwie poprawne odpowiedzi powinny zwrócić Ci swobodę ruchów. Zagadki nie są trudne, powinieneś dać sobie radę. Ponieważ jednak do odpowiedzi potrzebna jest znajomość angielskiego – tym razem powiemy wprost.

Odpowiedź na zagadkę pierwszą – Co to za miejsce, z którego wychodzisz, mimo iż do niego nie wchodziłeś? – brzmi: łono matki (WOMB). Aby odpowiedzieć, wskazuj ikoną dłoni odpowiednie hieroglify w notesie.

W zagadce drugiej – Co to za miejsce, do którego wchodzisz by nigdy zeń nie wyjść? – odpowiedzią jest słowo: grób (TOMB). Odpowiedzi, jak widzisz, brzmią podobnie, mimo iż dotyczą krańcowych biegunów ludzkiego życia.

Teraz powinieneś znaleźć się w kotłowni, gdzie odszukaj znajomego Ci tragarza, o którego tak się niepokoiłeś. Oczyść mu twarz i ożyw przedmiotem, wziętym od nieboszczki hrabiny, gdy jednak Steve ocknie się, szybko postąp jak książę, co szukał Kopciuszka. Jeśli tego nie zrobisz w porę, Laura i Steve padną ofiarą zaciekłego prześladowcy, nie daje on bowiem za wygraną. Ozdrowieniec pomoże Ci przesunąć symbol na ścianie i odsłoni ostatnie tajne przejście. Rozświetlaj teraz problemy, w miarę jak się pojawiają, odstraszając pełzających wrogów posłuż się poprzednią taktyką (jeśli uważnie czytałeś nasz tekst, powinieneś dać sobie radę, jeśli nie, wracaj do poprzednich zapisów gry, zanim odkryłeś ostatnie ciało). Gdy natkniesz się na szczury, użyj sera, rzuć go jednak za nie i w lewo. Sam wybierz drogę prawą. Dotarłszy do znanych Ci już terenów, możesz zabrać się do ostatecznego rozwiązania zagadki. Uruchom przemówienie gada. Morderca utkwi mu w przełyku i to kończy akt AKT V.

AKT VI: ŚLEDZTWO KORONERA

Podczas dochodzenia, trzeba zadowolić policję, znaleźć wszystkie ślady i właściwie odpowiedzieć na pytania. Na tym etapie jest za późno na naprawianie pomyłek, jeśli o czymś zapomniałeś – nici z triumfalnych artykułów. Podpowiemy tylko że:

1. Do przekonania policji będą Ci potrzebne – podwiązka (garter), winogrona (grapes), sierść zwierzęca (animal hairs), bucik Yvette, dwuogniskowe okulary (bifocal glasses), sztylet Amona Ra, akta policyjne (police file), krzyż ankh, zegarek kieszonkowy (watch), nożyce do drutu (wire cutters), kalka (carbon paper), notes Pippina i rude włosy.
2. Morderców nie może być zbyt wielu.
3. Motywem większości zbrodni jest korzyść lub chęć ukrycia innego przestępstwa.
4. Niektóre osoby mogą być kimś innym, niż udają.
5. Zgodnie z klasyczną zasadą angielskiego kryminału – nie zrobił tego ogrodnik!

Przyjemnej zabawy Początkującym Postrachom Przestępców życzy

■ Patryk Sawicki

SYNDICATE DATA DISK

AMERICA

Firma Bullfrog, rozochocona wielkim sukcesem „Syndicate", zrobiła niespodziankę wszystkim miłośnikom tej gry – dysk z nowymi misjami! Są one znacznie trudniejsze od tych oryginalnych, ale od czego mamy „Gry Komputerowe"? Pięć pierwszych misji opisaliśmy już w nr. 3/94, a teraz po krótkiej przerwie, powracamy do tematu. Podajemy więc opis kolejnych 16 misji Poniższy opis został opracowany w oparciu o wersję na PC–ta, o amigowskiej wersji na razie nic nie słychać.

Tym Amigowcom, którzy zdążyli już wylać na mnie „kubełek błota" po ukazaniu się pierwszej części opisu do „American Revolt", w którym to znalazło się stwierdzenie iż nie ma tej gry na Amisię a tylko na PeCeta, bardzo dziękuję za „życzenia". Na przyszłość radził bym Wam jednak wykazać większą powściągliwość wyrażaniu własnych opinii, ale przedewszystkim apeluję o dokładne czytanie tekstów. Przecież wyraźnie napisałem, że chodzi o tzw. data disc do „Syndicate", a nie o grę „Syndicate", która owszem istnieje w wersji na Amigę I dla nikogo nie jest to tajemnicą.

Przejdźmy jednak do opisu dalszych misji:

6. **NEW ENGLAND** – uwolnienie

Kup Persuadertron. Po rozpoczęciu misji jak najszybciej uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Odeprzyj atak nieprzyjaciela i rozwal nadjeżdżający z prawej strony wóz pancerny, razem z jego właścicielem – może narobić Ci sporo kłopotów (równie dobrze mógłbyś od razu uciekać w dół i zaczaić się na niego za jakimś budynkiem). Teraz udaj się w stronę punktu dającego sygnały. Będziesz atakowany przez niebezpieczne grupki agentów i żołnierzy posługujących się Gauss Gun'em. Wokół kręci się też sporo glin – możesz nawet „przekonywaczem" przyłączyć ich do swego oddziału. Po dotarciu na miejsce wejdź na taras (obok stojących dwóch żołnierzy) i z góry wykończ wroga siedzącego w budynku. Możesz użyć do tego celu Gauss Gun'a, ale uważaj, by nie zabić gościa, którego masz do siebie przyłączyć. Po wykonaniu zadania udaj się na miejsce ewakuacji.

7. **MID WEST** – zamach

Od razu uaktywnij wszystkich agentów i system gotowości. Będziesz ostro atakowany, najlepiej więc stań pod ścianą naprzeciw Ciebie. Po odparciu ataku podążaj w stronę punktu dającego sygnały. Do zlikwidowania masz w sumie 4 osoby.

8. **SOUTHERN STATES** – uwolnienie i zdobycie nowej broni

Zakup Persuadertron. Na początku zostaniesz zaatakowany przez czterech agentów wroga, nie powinni sprawić Ci większego kłopotu. Udaj się w dół, w stronę migającego punktu. Facet, którego masz do siebie przyłączyć, jest pilnowany w budynku. Załatw więc najpierw jego liczną ochronę, a następnie zrób użytek z „przekonywacza". Potem skieruj się w stronę punktu dającego sygnały – jest to osłona holograficzna Clone Shield, weź ją. Przez cały czas trwania wycieczki będziesz atakowany przez pojedynczych agentów. Uważaj, by nie zabili Ci zwerbowanego przed chwilą człowieka. Po wykonaniu zadania uciekaj na miejsce ewakuacji (pozycja startowa).

9. **MEXICO** – zamach

Koniecznie zakup jednemu z agentów Air Raid Con. Na początku uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Teraz podejdź pod ścianę stojącą naprzeciw Ciebie. Przy pomocy Air Raid Cona rozwal wozy pancerne i chodzące obok nich oddziały żołnierzy



(kierunek góra–prawo). Potem udaj się w stronę migającego punktu – jest nim policjant. Zlikwiduj go szybko (streszczaj się, bo może uciec) i ewakuuj się na pozycję startową. W czasie trwania misji będziesz atakowany przez grupki wrogich agentów.

10. **COLUMBIA** – zamach i wyeliminowanie
Najlepiej stań za lewym rogiem budynku, stąd właśnie będzie Ci łatwiej zabić agentów nadbiegających praktycznie z jednej strony. Po masakrze znajdź samochód i wjedź przez bramę do północnej części miasta. Radziłbym Ci wyjść i zabić żołnierzy oraz agentów, którzy zaraz się Tobą zainteresują. Potem udaj się w stronę migającego punktu – to Twoja ofiara. Po jej zlikwidowaniu i wyeliminowaniu pozostałych przy życiu wrogów, misja zakończy się sukcesem. Uważaj na ataki lotnicze.

11. **PERU** – wyeliminowanie
Koniecznie zakup każdemu z agentów po dwa egzemplarze Energy Shield. Zaraz na początku włącz osłony i najlepiej nie ruszaj się z miejsca (agenci nic Ci nie zrobią). Gdy tylko usłyszysz świst przelatującego samolotu, natychmiast zacznij biec w lewo, aż do ulicy w górę. Dzięki temu zrzucone bomby nie spadną na Ciebie, a na wrogich agentów. Teraz stań za rogiem któregoś z budynków i wykończ pozostałych wrogów. Pobiegnij ulicą ku górze (potem w prawo) aż do wozu policyjnego i wykończ wszystkie gliny. Wejdź po schodach na peron i udaj się szynami w prawo. Po krótkiej wędrówce zobaczysz stojący pociąg – nie podchodź zbyt blisko, jest pełen wrogich agentów. Nie czekaj zbyt długo, rozwal go. Następnie podążaj cały czas tą samą drogą. Spotkasz stojących na platformie żołnierzy – usuń ich, a Twa misja zakończy się sukcesem.





N REVOLT

12. **ARGENTINA** – zamach
Najlepiej szybko wejdź do budynku obok którego stoisz. Właśnie stamtąd łatwiej będzie Ci odeprzeć atak wroga. Potem udaj się w stronę migającego punktu. Będzie nim osoba, którą musisz zlikwidować. Uważaj – po drodze spotkasz się z oporem glin i dobrze uzbrojonych cywilów. Ponieważ Twój cel (facet stoi przy ogrodzeniu) jest bardzo dobrze chroniony, możesz użyć Air Raid Con'a. Możesz też zakupić karabin Long Range i załatwić gościa z ukrycia.



13. **VENEZUALA** – wyeliminowanie obcych agentów
Koniecznie zakup każdemu agentowi dwa egzemplarze Energy Shield. Przyda się też Air Raid Con. W tej misji będziesz musiał odznaczyć się dużą zręcznością. Zaraz na początku uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Udaj się w prawo (ulicą do końca), a następnie w dół aż do budynku. Teraz zbombarduj miejsce, w którym stoisz i poczekaj na agentów wroga. Gdy zbierze się ich spora kupka, włącz Energy Shield. Kiedy usłyszysz nadlatujące samoloty, uciekaj tak, aby agenci wroga zostali zbombardowani zamiast Ciebie (niewykluczone, że będziesz musiał powtarzać tę czynność aż do skutku). Kiedy pozabijasz wszystkich agentów, Twoja misja zakończy się sukcesem.

14. **BRAZIL** – uwolnienie
Na początku zbombarduj Air Raid Conem oddział agentów stojących nie opodal drogi – obstawia on budynek (dwie przecznice w lewo od Twej aktualnej pozycji). Teraz zostaniesz zaatakowany przez grupę nadbiegających z prawej strony agentów. Za wszelką cenę pilnuj swego samochodu i upewnij się, że wykosiłeś wszystkich wrogów – to bardzo ważne. Po chwili do swych, zimnych już, koleżków dołączy kolejna grupa nadbiegająca z lewej. Po odparciu tego ataku szybko wejdź do samochodu i jedź w stronę punktu dającego sygnały (na najbliższym skrzyżowaniu w dół) – jest to facet, którego musisz „przekonać". Tradycyjnie już, obcy syndykat zatroszczył się o jego bezpieczeństwo. Gostek siedzi w budynku obstawianym przez gliny i cywilów. Wysiądź więc nie opodal tego budynku (ale nie za blisko, bo rozwalą Ci wóz) i czym prędzej zlikwiduj ochronę. Najlepiej wywab ich na zewnątrz. W tym celu pokręć się trochę koło ścian i drzwi. Uważaj,

podczas wykonywania tej czynności, może napaść Cię oddział wroga. Jednym z agentów „przyperswaduj" gościa, a następnie zbombarduj oddziały wroga stojące wzdłuż drogi i ochraniające wjazd do miasta (kierunek – lewo). To samo zrób z gliniarzami stojącymi za bramą (niektórzy mogą siedzieć w pobliskich budynkach). Gdy teren będzie już czysty, wsiądź do samochodu i wjedź do miasta. Miejsce ewakuacji znajduje się już bardzo blisko.

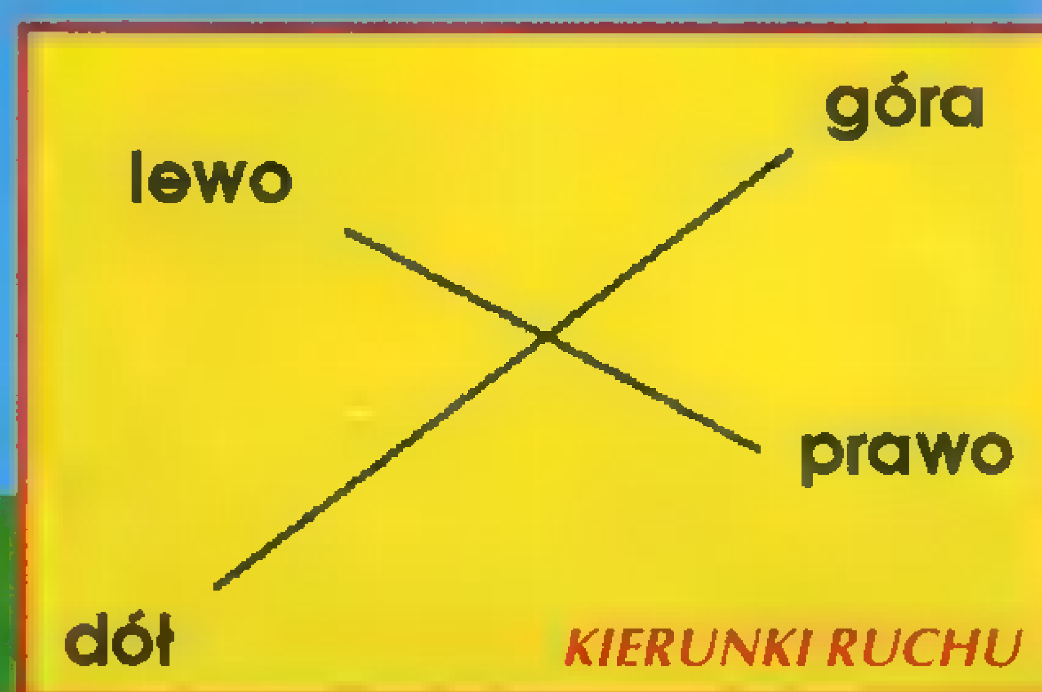


15. **CALIFORNIA** – zamach
Zakup Air Raid Con. Po rozpoczęciu misji uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zostaniesz zaatakowany przez kilka oddziałów wroga (goście walą z laserów – uważaj). Podczas trwania masakry możesz być ostrzeliwany przez agentów, siedzących w jeżdżących po okolicy wozach pancernych. Nie czekaj długo, tylko rozwal je. Następnie udaj się w stronę punktu dającego sygnały (możesz wykorzystać do tego celu stojący obok samochód, o ile wcześniej Ci go nie rozwalili) – to Twoja ofiara, chroniona w budynku. Nie musisz wdawać się w walkę z ochroniarzami, wystarczy że zbombardujesz budynek. Po wykonaniu zadania, skieruj się na miejsce ewakuacji.

16. **ROCKIES** – ochrona
Przyda Ci się Air Raid Con. Od razu uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zostaniesz napadnięty, lecz z odparciem tego ataku nie powinieneś mieć większych kłopotów. Musisz tylko uważać, by nie zabić ochranianej osoby (znajduje się ona w przejeżdżającej karetce). Karetka ta odjedzie w kierunku drogi zastawionej przez straż pożarną. Teraz zadanie na czas – szybko skieruj się w dół, a na skrzyżowaniu w lewo. Miń drugie skrzyżowanie i stań obok muru (koło latarni). Będzie przechodził tędy agent, który chce rozwalić karetkę z ochranianą przez Ciebie osobą – zabij go. Po wykonaniu tej czysto formalnej czynności, rozwal żołnierzy i wozy policyjne ochraniające posterunek. Teraz zbombarduj oddział stojący koło budynku (kierunek dół–lewo). Następnie zajmij się agentami siedzącymi w budynku obok – mają oni chętkę na gościa jadącego karetką. Kiedy teren będzie już czysty, udaj się w prawo, do tarasującej drogę straży pożarnej i delikatnie usuń ochronę (uważaj, by nie uszkodzić karetki). Gdy dotrze ona na wyznaczone miejsce, Twoja misja zakończy się sukcesem. Radziłbym biec za pojazdem i profilaktycznie ochraniać go – niewykluczone, że pewne śmiecie zdołały przeżyć. Uważaj na sporadyczne ataki lotnicze.

17. **COLORADO** – zniszczenie pojazdu
Każdemu z agentów zakup po 4 egzemplarze Energy Shield. Po rozpoczęciu misji włącz je i nie ruszaj się z miejsca. Dopiero po usłyszeniu nadlatujących samolotów szybko biegnij w lewo. W ten sposób zamiast Ciebie zostaną zbombardowani agenci wroga. Po wielkim bum wróć na miejsce startu i odeprzyj atak nadbiegających z dołu agentów – nie powinieneś mieć z tym żadnych kłopotów. Następnie zbombarduj żołnierzy obstawiających budynki i stojących na drodze obok charakterystycznych zbiorników (kierunek lewo). Teraz podążaj w stronę punktu dającego sygnały (spotkasz się z oporem glin, żołnierzy i agentów). Będzie nim wóz pancerny, rozwal go i pozostałe (w sumie jest ich 8). Gdy zniszczysz wszystkie wozy Twoja misja zakończy się sukcesem.

18. **PARAGUAY** – ochrona
Każdemu z agentów kup 3 egzemplarze Energy Shield (profilaktycznie 4). Zaraz po rozpoczęciu misji włącz system gotowości i pogoń trochę ochranianą osobę tak, aby poszła w prawą stronę (najlepiej za lewy górny róg budynku lub do budynku po prawej – chodzi o odwrócenie uwagi wroga). Tam będzie bezpieczna. W tym czasie włącz Energy Shield i stań w miejscu, gdzie rozpoczynałeś misję. Wokół Ciebie zbierze się chmara agentów wroga, Ty jednak stój gdzie stoisz. Dopiero po usłyszeniu nadlatujących bombowców poderwij się i czym prędzej uciekaj do dołu. Tam zostaniesz ponownie zaatakowany, lecz nie wyłączaj jeszcze Energy Shield. Zastosuj trick z bombowcami, które nadlecą niebawem. Jeśli zostało Ci jeszcze kilku agentów do wybicia, to nie czekaj więc, tylko wykończ ich – wtedy misja zakończy się happy endem.



19. **URUGUAY** – uwolnienie
Kup Air Raid Con. Na samym początku uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zaczaj się za lewym rogiem budynku i odeprzyj atak jednej grupy wrogich agentów (będą wyskakiwać zza rogu), po czym natychmiast zbombarduj mały ogrodzony placyk, na którym stoją żołnierze – za chwilę będą przechodzić tamtędy agenci (kierunek prawo–dół). Ułatwi Ci to grę i pozwoli skoncentrować się na ważniejszych sprawach. Cierpliwie odpieraj kolejne ataki, a gdy zabijesz już wszystkich agentów udaj się w stronę punktu dającego sygnały – jest to leżąca na terenie fortecy apteczka. Nie wchodź na razie do środka, tylko poczekaj przy wozach pancernych i zbombarduj stojących po drugiej stronie wrogów. Po oczyszczeniu terenu wejdź na teren fortecy i weź apteczkę (Medi Kit). Następnie udaj się w stronę punktu dającego sygnały – to człowiek, którego musisz uwolnić. Jest on bardzo dobrze chroniony na zamkniętym terenie. Gdy będziesz już na miejscu, podejdź do wozów pancernych i zbombarduj żołnierzy stojących na podestach (za bramą). To samo zrób ze stojącym przy charakterystycznym tarasie wozem pancernym, uważaj by nie uszkodzić Twego celu. Po zlikwidowaniu straży wejdź do stojącego przed bramą wozu pancernego i wjedź nim na ogrodzony teren (warto przedtem oczyścić okolicę, by nie mieć kłopotów podczas jazdy). Gdy będziesz już w środku, wymień posiadaną przez siebie broń na lasery zabitych trupów (z pewnością ich nie zabraknie) i jednym z agentów ostrożnie wejdź na taras, gdzie stoi gościu wraz z nieodłączną ochroną. Tworzy ona wokół klienta żywy mur. Nie jest on bardzo groźny – musisz jednak wykazać się sporą zręcznością, by trafić w kogo trzeba. Czeka Cię rozprawa z każdym żołnierzem po kolei. Spiesz się powoli, wykonuj robotę dokładnie. Gdy załatwisz już wszystkich, „przyperswaduj" gostka i wracaj z nim na miejsce ewakuacji. Wskazane jest, byś przedtem oczyścił teren na zewnątrz. Może się zdarzyć, że przed bramą zgromadzi się jakaś grupka wroga.

20. **YUKON** – ochrona
Każdemu agentowi kup co najmniej 5 egzemplarzy broni laserowej (im więcej tym lepiej). Przyda się też Air Raid Con. Po rozpoczęciu misji natychmiast włącz system gotowości i uaktywnij wszystkich agentów. Udaj się ulicą w górę, a następnie w lewo aż do skrzyżowania. Zostaniesz napadnięty. Po odparciu ataku zbombarduj oddział agentów stojący obok budynku (kierunek lewo od Twej bieżącej pozycji). Następnie schowaj broń i podążaj w stronę migającego punktu – jest to glina, którego musisz ochraniać (nietypowe zadanie, ale czego nie robi się dla... forsy). Idź za nim przez cały czas. Dojdziecie do miejsca, które przed chwilą zbombardowałeś. Wyjdź szybko jednym agentem na zwiady i oczyść teren z ewentualnych niedobitków wroga. Teraz wystarczy poczekać, aż policjant dotrze na wyznaczone miejsce – wtedy misja zakończy się sukcesem.

21. **ATLANTIC ACCELERATOR**
– wyeliminowanie agentów
Każdemu agentowi kup 3 egzemplarze Air Raid Con i tyle Medi Kitów ile tylko się da. Inna broń będzie potrzebna w śladowych ilościach, gdyż wykonanie tej misji będzie opierać się praktycznie tylko na bombardowaniu. Gniazdko wrogich agentów znajduje się w prawej dolnej części miasta, w polu oznaczonym wielką literą H. Natychmiast po rozpoczęciu misji zbombarduj teren domu przed którym stoi agent nr 2. Następnie bombarduj drogę, po której będą szli w Twoją stronę. Niewykluczone, że pewnej części wroga uda się przeżyć tę masakrę. Nie pozostaje Ci nic innego, jak zlikwidować szczęściarzy. Ponieważ jednak Twoi agenci stoją na wieżach, wróg użyje Gauss Guna. Uważaj więc, spiesz się, a w razie czego – masz Medi Kity. Po zlikwidowaniu wszystkich agentów Twój wielki quest zakończy się pełnym sukcesem.

■ **Mały & Duży Sandey**







[illegible]

PIERWSZY BUDYNEK

Znajdujesz się w małym dole. Podejdź do ściany z okiem i naciśnij przycisk „otwórz". Platforma wjedzie do góry. Załatw potwory i otwórz drzwi. Rozwal kogo trzeba i idź na wprost, nie skręcaj na razie w prawo. Przejdź jak najszybciej przez pomost (uważaj, gdyż zapada się zaraz po Twoim przejściu). Na jego końcu jest ściana, przez którą możesz ze spokojem przejść. Idź teraz w prawo. Rozwal nachalnych gości i wejdź do labiryntu. Teraz zmień sobie broń na wyrzutnię rakiet. Spotkasz się z różowymi stworami. Gdy je załatwisz, to na końcu labiryntu znajdziesz teleporter, którym przeniesiesz się na następny etap.

DRUGI BUDYNEK: SLOUCH OF DESPAIR

Jest to jeden z najtrudniejszych etapów. Jego trudność polega na tym, że jest to jeden, wielki obszar bez pomieszczeń, ale z tysiącem labiryntów, korytarzy i zaułków. Nie wiadomo, z której strony może wyskoczyć wróg i z której strony dostaniesz w łeb. Ale to drobiazg. Idź na drugi koniec obszaru. Tam zdobędziesz karabin maszynowy. Będziesz też musiał przedrzeć się przez labirynt, w którym aż się będzie roiło od latających. Walnij więc czachę czachą w czachę (niezłe co) i wszystko będzie O.K. Aby ukończyć ten etap, będziesz musiał zdobyć niebieską kartę, do której dostępu bronią latające czachy. Przyda się tutaj PLASMA GUN. Gdy wejdziesz w posiadanie tej niebieskiej karty, to idź z nią do drzwi i opuść platformę. Za nią znajduje się teleporter.



TRZECI BUDYNEK: PANDEMONIUM

Zaczynasz w małym korytarzyku. Wdrap się po schodach na górę i naciśnij wizerunek czaszki, widniejący po drugiej stronie pomieszczenia. Po swojej prawej i lewej stronie masz schody. Wejdź po nich na górę, znajdziesz tam niebieską kartę. Złaź teraz na dół. Zejdź po schodach i skieruj się w prawo. Przejdź przez pomost. Obejdź budowlę pośrodku placu i skieruj się w stronę schodów. Pójdź w prawo (gdzie indziej nie można). Zaraz po prawej stronie jest przejście. Znajdziesz tam zieloną kulę, która spowoduje, że będziesz przez chwilę nieśmiertelny. Idź dalej w prawo. Znajdziesz się przed drzwiami. Skręć przed nimi w lewo. Znajdziesz się w obszernym pomieszczeniu. Po swojej prawej stronie masz drzwi. Otworzysz je za pomocą niebieskiej karty. Za nimi jest teleporter do następnego etapu.

CZWARTY BUDYNEK: HOUSE OF PAIN

Zabierz wszystko co się da. Skręć w prawo. Przy odrobinie cierpliwości powinieneś znaleźć tajny schowek. Co prawda niewiele w nim jest, ale lepszy rydz niż nic. Pójdź teraz korytarzykiem na górę. Po przedostaniu się przez labirynt, znajdziesz się w pomieszczeniu z palami. Nie daj się zepchnąć potworom na dół, gdyż pal Cię przygniecie i po Tobie. Gdy wszystkich rozwalisz, przesuń wszystkie trzy dźwignie po przeciwnej stronie. Otworzy się przejście. Wejdź tam i skieruj się korytarzykiem na dół. Znajdziesz się w słabo oświetlonych piwnicach. Musisz odnaleźć dwoje drzwi. Za jednymi z nich











będzie zielony przycisk, który będziesz musiał uaktywnić. Otworzy się wtedy ukryte przejście. Dalej w korytarzach znajdziesz niebieską kartę. Idź teraz do drzwi, do których dostępu bronią trzy beczki. Beczki oczywiście rozwal i wejdź do środka. Po lewej stronie będziesz miał drzwi. Za nimi ciągnie się długi labirynt pomieszczeń, za którymi znajdziesz parę ciekawych rzeczy. Gdy wszystko już zbierzesz, idź do tych drzwi na wprost. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym po lewej i prawej stronie stoją słupy, na których są po cztery wizerunki czaszek. Odpowiednie ich naciskanie powoduje otworzenie się odpowiednich drzwi. Po naciśnięciu którejś tam czaszki, otworzy się przejście, które doprowadzi Cię do teleportera na następny etap. Uważaj, jest tam pułapka. Za drzwiami z napisem EXIT będzie ktoś, kogo trzeba będzie wyeliminować. Teleporter na następny etap jest o parę pomieszczeń dalej.

PIĄTY BUDYNEK: UTHOLY CATHEDRAL

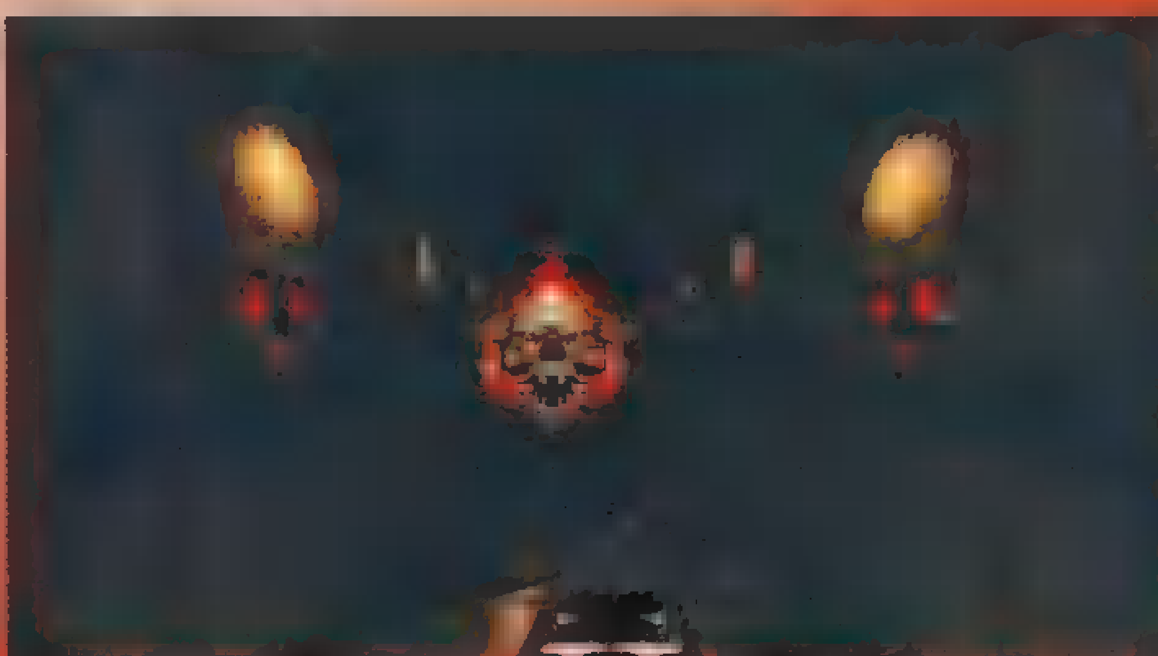
Przed Tobą troje drzwi. Nie ma znaczenia, w które wejdziesz. W tym etapie kluczem do zakończenia są teleportery. Największa ich liczba znajduje się na ogromnym placu (po cztery w każdym z rogów). Odpowiednio prowadzą one do poszczególnych miejsc na mapie. Najpierw musisz dostać się do pomieszczenia z czterema palami, które rytmicznie się opuszczają. Drzwi do tego pomieszczenia otwiera się za pomocą fotokomórki, znajdującej się przed drzwiami. Musisz tam nacisnąć wizerunki czach a następnie dostać się do teleportera. W tym pomieszczeniu znajdziesz także niebieską kartę, niezbędną do dalszej wędrówki. Za pomocą teleportera dostaniesz się do pomieszczenia przeładowanego potworami. Są one zgromadzone dookoła kuli, która daje Ci chwilową nieśmiertelność. Gdy się tam już znajdziesz, to skieruj się w drzwi po lewej stronie.



Znajdziesz się w zielonym pomieszczeniu. Po lewej stronie są drzwi, a za nimi drzwi z napisem EXIT i teleporter, przenoszący Cię do następnego, dwa razy trudniejszego, etapu.

SZÓSTY BUDYNEK: MT. EREBUS

Piekielnie trudny etap. Nie dość, że komputer na nim wariuje (jakoś dziwnie zwalnia), to jeszcze masz pełno potworów, pułapek i takich tam. Ale my się nie damy. Pokażemy, na co stać prawdziwego gracza. Wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia bardzo dokładnie. Na tym etapie bardzo ważne jest, abyś odnalazł niebieską kartę. Uważaj abyś przypadkiem nie zeskoczył do pomieszczenia, gdzie są dwa teleportery – stamtąd nie ma już wyjścia. Gdy tak będziesz sobie krążył tu i ówdzie, to zahacz przy okazji o budynek, stojący na małej wysepce pośrodku kwasu. W środku musisz ponaciskać wszystkie wizerunki czaszek, jakie tylko



tam zauważysz. Otworzy się tajne przejście. Wejść do niego możesz tylko od strony kwasu. Widoczne jest ono zresztą na screenie. Tam już tylko parę trupów i jesteś już na przedostatnim etapie.

SIÓDMY BUDYNEK: CATE TO LIMBO

Na tym etapie musisz niestety skompletować wszystkie karty. Bardzo ważną rolę odgrywają tu także teleportery. Rozmieszczone są one najczęściej na bagnach. Bardzo przydatna jest mapa, bez której praktycznie ani rusz. Gdy zbierzesz już wszystkie karty musisz odnaleźć odpowiedni teleporter (mapa). Aby dostać się do wyjścia musisz najpierw utworzyć pomost do teleportu. Wiąże się to z bardzo częstym korzystaniem z teleporterów, co jest rzeczą praktycznie niemożliwą do opisania. Naciskaj też wszelakie wizerunki czach na ścianach. Gdy podczas wędrówki usłyszysz charakterystyczny dźwięk otwieranych drzwi, a nie nacisnąłeś wcześniej żadnego przycisku, to możesz być pewien, że niebezpieczeństwo jest już bardzo blisko.

ÓSMY BUDYNEK – OSTATNI

Tutaj czeka Cię pojedynek z pająkiem z piekła rodem. Gościu nie jest praktycznie aż tak niebezpieczny. Nawala w Ciebie tylko z karabinu maszynowego. To jednak wystarczy, gdyż bardzo trudno jest do niego podejść. Po prostu siła wystrzału odrzuca Cię do tyłu. Wal w potwora albo rakietami, albo czymkolwiek lepszym. W końcu kiedyś go trzeba będzie rozwalić. Gdy to zrobisz na ekranie ukazuje się raport z twojej misji, z którego wynika że możemy spodziewać się kolejnych części doomopodobnej gry. Oby tak było naprawdę.

P.S.

Wprawdzie już „Wolfenstein" miał już swoich naśladowców, ale dopiero za sprawą „Dooma" moda na tego typu gry przybrała na sile. Tak oto niedawno pojawiła się następna gra w stylu „Dooma" zatytułowana IN EXTREMIS. Zajmuje sześć dysków, ponad dziesięć mega na twardym i żeby było śmieszniej, jest to kompletne badziewie. Grafika dwa razy gorsza od „Dooma", o dźwięku lepiej nie wspominać, a całość prezentuje się tak kiepsko, że nie ma sensu nawet czegoś takiego instalować.

Inną nowością, na razie tylko w wersji na CD, jest IRON HELIX. Tu sprawa wygląda zupełnie inaczej. Płynna grafika, niezła fabułka – akcja dzieje się gdzieś w przestrzeni kosmicznej, wewnątrz olbrzymiego statku bazy – to niewątpliwe atuty tej nowej gry. Czy zagrozi ona, ugruntowanej już, pozycji „Dooma" – zobaczymy. Mnie osobiście denerwuje fakt, że okno akcji jest trochę mniejsze niż w „Doomie", a to niestety pogarsza odbiór tej gry. Mam nadzieję, że w następnym numerze będę mógł dokładnie opisać tę nową grę, a także inne w tym stylu.

Jako ciekawostkę dodam, że do „Dooma" doszły jeszcze trzy dyskietki dodatkowe tzw. upgrade. Dzięki nim w „starym, poczciwym" „Doomie" można robić niezłe numery. O tym jednak przy następnej okazji.

Na koniec jeszcze jedna ciekawostka. Otóż firma ID, czyli ta od „Dooma" wzięła na warsztat nową gierkę. Jest to INFERNO. Na razie mogliśmy podziwiać tylko demko z tej gierki i jest ono odlotowe...

Więcej szczegółów znajdziesz w tym numerze „Gier Komputerowych" i następnym „Computer Studio".

■ **Adam**



POLICE QUEST 4

CHIEF DARYL F. GATES OPEN SEASON

Oto ona – długo oczekiwana gra, która miała być najlepszą grą policyjną. I tak faktycznie jest. „Police Quest IV – Open Season" zdecydowanie zasługuje na tytuł najlepszej. Poprzednie „Police Questy" nie były, szczerze mówiąc, zbyt dobre. Lepsza była gra z Tsunami – „Blue Force" – ale teraz Sierra znów odzyskała prymat. „Open Season" jest definitywnie naj, naj. Gra jest w pełni zdigitalizowana – wynajęci aktorzy, współpraca z policją Los Angeles, ujęcia z policyjnych helikopterów, a przede wszystkim doskonały scenariusz, zdawałoby się rodem z „Milczenia owiec" i „Psychozy", a faktycznie powstały według prawdziwych wydarzeń (przypadek Edwarda Geina w połączeniu z głośną kilka lat temu sprawą Alana Weinberga) – to wszystko czyni tę grę wspaniałą. Projektantem i scenarzystą jest były szef L.A.P.D. (Los Angeles Police Department) – Daryl F. Gates. Widać różnice między scenariuszem Gatesa, a scenariuszami Wallsa – ten drugi stawiał raczej na szybką akcję (co nie dziwi, ostatecznie był raczej szeregowym policjantem, a ze służby odszedł w wyniku postrzału podczas jednej z akcji), małe miasta i wymyślenie większości gry. Gates zaś postawił na dreszczowiec, suspens, dedukcję oraz rekonstrukcję prawdziwych zbrodni w dużym mieście. Natychmiast widać, że Sierra zyskała na zatrudnieniu Daryla Gatesa – cykl głupawych gierek o gliniarzu z małego miasta przerodził się w sensacyjny, wciągający thriller o pięknej grafice i wspaniałym scenariuszu. Co prawda istnieją osoby, którym niezbyt się to podoba, ale na szczęście są to przypadki marginalne, zaś argumenty, które osoby



owe usiłują wysuwać na niekorzyść „PQ IV", są tak naiwne i bezsensowne, że najlepiej po prostu o nich zapomnieć.

Ale do rzeczy. Akcja „Open Season", jak już się pewnie domyśliłeś, toczy się w L.A. Miasto Aniołów, tuż obok mamy Hollywood... sam raj, co? Otóż nie. Oprócz wielu niegroźnych świrów, w mieście czai się groźny, psychopatyczny zbrodniarz, który pewnego dnia – o czym później – rozpoczął zabijanie. Zaś jego pierwszą ofiarą stał się policjant – Robert Hickman, Twój najlepszy przyjaciel. Teraz Ty, detektyw John Carey, musisz wytropić mordercę i postarać się powstrzymać go, zanim zaatakuje gdzieś znowu...

Tyle o scenariuszu. Zaraz weźmiemy się za rozwiązanie, ale najpierw jeszcze kilka rzeczy. Po pierwsze – jeśli masz SVGA z VESA Local Bus, to możesz uruchomić grę w tym trybie, ale to spowoduje tylko zmniejszenie się kursorów do trudno dostrzegalnych rozmiarów oraz spowolnienie gry, która i tak chodzi dosyć wolno –



np. jeśli chcesz wczytać save'a, to lepiej nie rób tego podczas gry, ale zresetuj komputer, wczytaj grę i wybierz „Restore" w głównym menu – to naprawdę potrwa krócej. Poza tym gra wydaje się trochę za krótka, jak na swą objętość – 21 mega i tylko pięć dni? Zakończenie zaś pozostawia uczucie niedosytu – wiele rzeczy pozostaje nie wyjaśnionych, m.in. pobudki mordercy, a właściwie to i jego tożsamość pozostawiono domysłowi gracza. Ja ułożyłem sobie teorię, która wydaje mi się prawdziwa, ale czy mam we wszystkim rację? Tego właśnie brakuje.

Ale dość marudzenia – weźmy się teraz już za samą grę. Opis jest skrótowy i nie zawiera oczywistych rzeczy – np. „otwórz bagażnik kluczami", czy „traf w tarczę", bo to nie miałoby zbytniego sensu. Jeśli jednak próbowałeś już grać w „Open Season" i gdzieś „siadłeś", to moje rozwiązanie powinno Ci pomóc. Początkujący powinni najpierw chwilkę pograć sami, aby poznać grę, a dopiero potem skorzystać z opisu. Pierwszym dniem gry jest...

NIEDZIELA

Zaczynasz grę nocą, na 77 Street, w miejscu znalezienia ciała Roberta Hickmana. Wyjmij z bagażnika walizkę. Zbadaj ciało Boba i zakreśl je kredą (papierosa także). Obejrzyj graffiti, sprawdź jego świeżość i otwórz śmietnik. Przyjrzyj się ciału, leżącego wewnątrz, chłopca. Porozmawiaj ze świadkami, z Samem i z pozostałymi funkcjonariuszami. Pamiętaj, żeby wszystko badać i notować – nawet rzeczy, które mogą się wydawać niezbyt ważne. Potem już nie będę o tym przypominał, bo zajęłoby to chyba więcej niż cały opis. Weź raport od Woodbury'ego. Gdy skończysz, powiedz Chester, żeby zaczęła swe zadania. Tak kończysz dzień pierwszy (no patrzcie tylko – jakie to było proste!).

PONIEDZIAŁEK

Porozmawiaj z porucznikiem. Wyjdź, pogadaj z Halem i siądź przy biurku. Z szuflady zabierz formularz raportu i wypełnij go, po czym oddaj Halowi (daj mu też raport Woodbury'ego). To jest druga czynność, o której musisz pamiętać – po każdym ważnym wydarzeniu wypełnij formularz, oddaj go Halowi, po czym zabierz następny. Teraz weź zdjęcie Boba i obejrzyj je. Na dole możesz kupić czekoladkę (jeśli chcesz, daj ją Billowi i kup nową). Wyjdź na zewnątrz. Odepchnij nachalną dziennikarkę i pojedź najpierw do kostnicy. Tam pogadaj z Samem (możesz też posłuchać głupich kawałów jego hysiowatego pomocnika) i zabierz koperty z rzeczami zmarłych. Jedź do domu Boba i pogadaj z Katherine. Kiedy wyjdzie obrażona, spróbuj przeprowadzić rozmowę jeszcze raz. Powinna już odpowiedzieć na pytanie o alkohol i narkotyki. Oddaj jej rzeczy Boba – dostaniesz kamizelkę. Z kieszeni kurtki w szafie wyjmij tabletki nasenne. Teraz jedź na miejsce zbrodni. Ze ściany na końcu alejki wydłub nożem wszystkie pociski. Zapakuj je w foliowe woreczki i obejrzyj graffiti. Wyjdź na ulicę. Porozmawiaj z dwoma chłopakami. Jeśli chcesz, zapukaj do „Rainbow Cafe". Możesz pogadać z facetem koło ściany (tu kolejna zasada: większości rozmówców należy najpierw pokazać odznakę) i dać mu trochę drobnych. Wejdź do sklepu, pogadaj z Chinką. Kup klej i jabłko. Pokaż sprzedawczyni zdjęcie z Bobem. Teraz udaj się do pani Washington, wzdłuż czerwonego płotu. Porozmawiaj z La Sondrą, bawiącą się w pobliżu domu (odznaka!), potem zaś z panią Washington. La Sondrze (i jej lalce) możesz podarować kupione u Chinki jabłko. Pani Washington oddaj rzeczy syna. Zwróć uwagę na kolor płotu, porównaj go z kolorem graffiti. Pojedź na strzelnicę, wypełnij formularz z półki, zapłać i idź postrzelać. Załóż słuchawki! Postaraj się uzyskać ponad 300 punktów (390 jest wynikiem, który wręcz zachwyci funkcjonariusza za biurkiem). Wróć na posterunek – pamiętaj, żeby zawsze zamocować przy Billu swoją legitymację w klapie. Pójdź do Teddy'ego i daj mu pociski (wybierz „shelf storage"). Zobacz się z Chester. Daj jej próbkę kupionego kleju. Możesz pokazać jej [illegible] Boba. Teraz jedź do swojego wydziału. Włącz stojącego przy ścianie peceta. Wpisz numer swojej odznaki (612) i hasło ze zdjęcia (GUNNER). Poczytaj wiadomości o gangach, szczególnie o „Rude Boys Get Bail". Kiedy skończysz, zadzwoń do Varaza (numer ze zdjęcia). Pamiętaj, że Barnes z wydziału CRASH odbiera telefon przynajmniej po pięciu dzwonkach. Varaza i tak nie będzie, ale dostaniesz punkty. Wyjdź na chwilę z pokoju (np. do porucznika) i wróć – zadzwoni telefon. Odbierz go i po rozmowie udaj się do swego rozmówcy na 77 Street.

Natychmiast po przyjechaniu [illegible] za wozem. Załóż kamizelkę i wyjmij strzelbę z bagażnika (naboje do niej też). Zacznij strzelać do napastników (strzelasz lewym przyciskiem myszy, przerywasz – np. aby przeładować – prawym). Celność strzałów zależy w sporym stopniu od Twych wyników na strzelnicy. Varez będzie Ci trochę pomagał, ale nie licz na niego za bardzo. Obserwuj odpryski na ścianach po każdym strzale i kieruj się nimi. Pamiętaj o ładowaniu broni – a jeśli Ci się spieszy, możesz po prostu użyć pistoletu. Kiedy zabijesz obu panków, pojawią się jak zawsze szybcy mundurowi i dzień drugi dobiegnie końca.

WTOREK

Kolejny dzień zacznie się od wizyty u porucznika Blocka. Będzie Ci on robił wyrzuty, dlaczego wdałeś się w strzelaninę, że operacja została przez to przerwana. Okaże się, że wykryto już zabójcę chłopca, ale nie ma on nic wspólnego ze śmiercią Hickmana. Wczoraj w podobny sposób zginął inny policjant – Rene Garcia.

Dostaniesz adres niejakiego Yo Moneya – rappera. Zanim tam pojedziesz, porozmawiaj ze swoim partnerem i zrób raport o wczorajszej strzelaninie. Jedź windą do SID na piętrze „B", odbierz swoją broń i porozmawiaj z Chester na wszystkie tematy. Umówisz się z Chester na wypad dziś wieczór do baru. W posiadłości Yo Moneya zabito policjanta Garcia. Użyj notesu na obrysie ciała na trawniku. Idź w stronę domu i spójrz na krzaki po prawej stronie ekranu. Tam znajdziesz czerwony, damski but. Zastukaj do drzwi, wylegitymuj się facetowi, pogadaj z nim i wejdź. Pogadaj z panienką w czerwonej sukience, pokaż jej but. Porozmawiaj z Yo Moneyem. Wymieni on nazwisko Dennis Walker. Jedź do kostnicy (Morgue), wylegitymuj się panience, porozmawiaj z Noblesem na wszystkie tematy o Garcii. Wróć do swojego biura na posterunek, daj wypełniony raport partnerowi. Użyj komputera, wybierz opcję „Hate Crimes" i wpisz nazwisko Walker. Jedź do mieszkania Walkera. Zapukaj do drzwi, wylegitymuj się i wejdź do środka. Ścisz radio (po prawej stronie). W momencie, gdy będziesz to robił, Walker ucieknie przez balkon a wejdzie jego

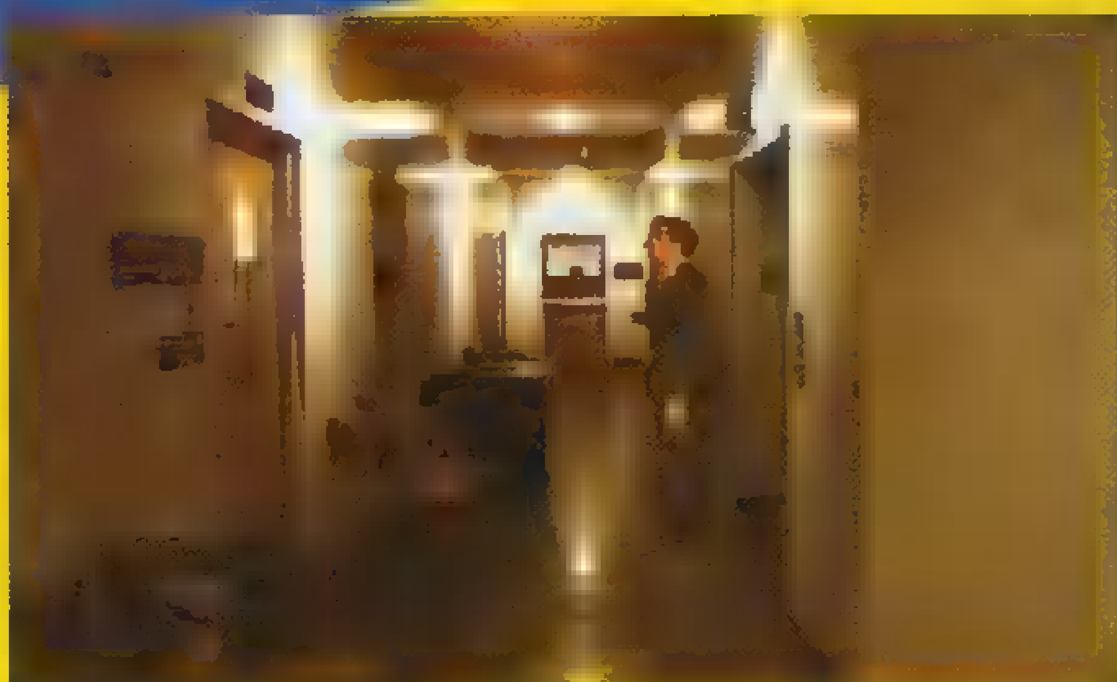


dziewczyna z nożem kuchennym. Wyjmij pistolet i użyj go na niej. Porozmawiaj, a gdy uklęknie, użyj na niej kajdanek. Znajdziesz się na posterunku. Z biura wyjdzie matka oficera Garcii. Porozmawiaj z nią. Spójrz na swe biurko. Po lewej stronie biurka leży zawiadomienie o pogrzebie Hickmana. Wypada teraz pojechać i przeprosić Katherine za nieobecność. Zrób tak, ale najpierw odwiedź państwa Washington. La Sondra powinna stać przed domem z lalką. Porozmawiaj z nią. Opowie Ci o widzianej w niedzielę kobiecie, ubranej na czerwono. Pojedź do Katherine i opowiedz jej, co usłyszałeś od Blocka. Wyjdź – udasz się do „Short Stop Bar" z Samem i Julią. Możesz tutaj się napić, zabrać precelki ze stołu, pogadać z kim chcesz – w końcu przyjdzie porucznik Block i wyciągnie Cię stąd za ucho (ale nie przy ludziach).

ŚRODA

Pojedziesz do siedziby burmistrza, aby odpowiedzieć na pytania dziennikarzy. Zanim staniesz na podium, dyskretnie załaduj broń i ukryj ją za plecami. Teraz możesz już próbować rozmowy z pismakami, ale bądź czujny! Nie minie nawet minuta, gdy z prawej ławki zerwie się Walker z żelazną sztabą w ręku. Rozpraw się z nim identycznie, jak z jego flamą we wtorek.

Jedź do biura. Wypełnij raport i daj go partnerowi. Jedź do Akademii Policyjnej. Weź formularz 13.5.0. Daj go policjantowi, weź amunicję i okulary z „nausznikami". Po strzelaniu oddaj je policjantowi i pojedź do kostnicy, aby porozmawiać z Noblesem. Wjedź do garażu policyjnego, wylegitymuj się facetowi w budce i idź w głąb ekranu. Porozmawiaj z mężczyzną. Otwórz samochód i z siedzenia weź rąbek gazety. Przeczytaj go. Jedź do Griffith Park. Daj psu precelki z baru. Pies ucieknie, a Ty podejdź do drzewa. Pogrzeb w ziemi. Użyj woreczków na znalezionych kościach człowieka. Jedź do kostnicy i daj ją Noblesowi. Porozmawiaj z nim. Jedź do „Hollywood and Vine" i porozmawiaj z facetem pod stojącym przy ścianie. Wejdź do klubu „Bitty Kitty". Wylegitymuj się kobiecie, porozmawiaj z nią i pokaż but. Weź zapalniczkę i przypal kobiecie papierosa. Wyjdź i podejdź do samochodu. Weź lusterko. Wejdź do drzwi po lewej. Porozmawiaj ze sprzedawcą i pokaż mu buta. Wróć do klubu. Porozmawiaj z kobietą, pokaż jej buta. Jedź do kostnicy. Przed budynkiem zobaczysz dziennikarzy i panienkę z recepcji. Zaproś ją do samochodu.



CZWARTEK

Ze zdenerwowaniem wypominasz Sherry jej wczorajsze zachowanie. Potem pogadaj z Samem, już na tematy służbowe. Morderca znowu zaatakował. Jedź na posterunek, pogadaj z Chester i udaj się do swojego wydziału. Porozmawiaj z porucznikiem Blockiem. Na pytanie o płeć mordercy odpowiedz co chcesz. Pojedź do punktu odholowywania samochodów. Zajrzyj do wozu, obejrzyj jego tablicę i zanotuj numer rejestracyjny. Podjedź do kina „Trzecie oko". Porozmawiaj z właścicielem. Zauważ jego reakcję na pokazanie mu kleju i buta. Zajrzyj do obu łazienek. Zwróć uwagę na czerwoną suknię. Porównaj jej kolor z butem. Spytaj Thurmana o nią i o smród zgnilizny w męskiej ubikacji. Zapamiętaj pozornie nieważny szczegół w odpowiedzi na pytanie o suknię. Jedź na posterunek, włącz peceta i wpisz w opcji DMV numer samochodu ofiary (nie zapomnij o „e" na początku) – dostaniesz nowy adres. Jedź pod niego. Porozmawiaj z sekretarką i idź do pokoju Luelli Parker. Zabierz z biurka kasetę i akta (obejrzyj je). Porozmawiaj jeszcze raz z sekretarką. Zwróć uwagę na to, co powie o matce Thurmana.

Zapamiętaj też, kiedy Thurman widział się z Luellą po raz ostatni. Po wyjściu z urzędu jedź porozmawiać z Barbie Cann. W sklepie obok „Bitty Kitty" pogadaj ze sprzedawcą i wymień kasetę z biura na pałeczkę do bębna. Potem udaj się do kina i pogadaj z Thurmanem. Wypytaj go o wszystko. Zwróć uwagę na jego odpowiedź na pytanie o ostatnie spotkanie z Luellą i wypowiedź o psie. Wkrótce Thurman rozpłacze się. Przyjmij od niego kawę i idź obejrzeć film. Ja miałem tutaj już stuprocentową pewność.

Po – sam nie jesteś pewien: filmie, czy też śnie? – Thurman, czymś wzburzony, wyprosi Cię z kina. Podjedź do miejsca, w którym znalazłeś pociski w ścianie. W stojących obok kartonowych pudłach jest teraz sznurek – zabierz go i jedź do parku Griffith. Spotkasz tam psa Thurmana. Znowu siedzi i pilnuje drzewa. Możesz go poczęstować preclem, ale to nie jest konieczne. Zarzuć mu sznurek na szyję. Pies zacznie biec, a że jest duży, to wkrótce zaciągnie Cię... ano właśnie – dokąd? Nie wiesz jeszcze. Co by tutaj zrobić... może wyważyć drzwi łomem? W środku mrok, ale od czego latarka. Po zbadaniu całego pasażu kierujesz się do drewnianych drzwi. Otwórz je nożem, wejdź i stań na szczycie schodów. Jest tu niewątpliwie niezbyt bezpiecznie, możesz więc założyć kamizelkę. Nie wolno działać w ciemno... musisz wiedzieć, co jest za następnymi drzwiami. Za pomocą kleju, pałeczki i lusterka samochodowego, konstruujesz lusterko, które możesz dowolnie obracać. Użyj go na szparze między drzwiami a ścianą, po czym wchodź. Otwórz lodówkę i przypatrz się zawartości. Idź do następnego pokoju. Zauważ jego wystrój. Idź jeszcze dalej. Daj psu pastylki i zaczekaj, aż uśnie. W łazience nie ma nic ciekawego, ale za to w czerwonym pokoju... ho, ho! Łóżko z charakterystycznym nakryciem (możesz zajrzeć pod łóżko za pośrednictwem swego lusterka) oraz szafka i jej zawartość! Porównaj leżący but ze znalezionym, ale nie zabieraj tego drugiego. Przesuń dywanik i zejdź w dół. Znajdziesz się w magazynie kina Mitchella Thurmana. Wyjdź na salę i obejrzyj uśpioną kobietę. Możesz spróbować ją ocucić, ale to I tak nic nie da. Zwróć uwagę na obicia foteli. Wyjdź i rozejrzyj się. Zauważ, że suknia zniknęła. W lobby, w trzeciej, otwartej już puszce coli z gablotki, znajdziesz klucz. Otwórz nim szafkę w damskiej łazience i zabierz stamtąd strzykawkę, pakując ją w woreczek. Wróć na salę. Morderca będzie właśnie oddalał się z ofiarą. Możesz doń krzyczeć, wyciągać broń – to nic nie da. Otwórz kluczykiem drzwi do magazynu. Ciemno. Zapal więc latarkę. „Kobieta" w czerwieni pozbawi Cię przytomności jednym nagłym ciosem i nastąpi chwilowa przerwa. Tutaj pozwolę sobie wtrącić mój mały komentarz na temat Thurmana... Oto on:

Choć w samej grze nie zostało to do końca wyjaśnione, to sądzę, że dominująca część umysłu Mitchella Thurmana uważa się za jego matkę – stąd czerwona suknia, buty, peruka i papierosy, których – zauważ – Thurman–syn nie pali. Nie wiem tylko, dlaczego Thurman–matka morduje... W każdym razie pokazuje swym ofiarom filmy ze sobą w roli głównej – dlatego przywiązywał je do krzeseł w kinie. Nienawiść do policjantów? Może jego ojciec był gliną? A może ma to jakiś związek z Barbie Cann i jej mężem–policjantem, którego nazwiska nie chciała podać? Może... Jednak ponieważ wywody na temat Thurmana mogłyby zająć więcej niż cały opis, wróćmy lepiej do akcji gry.

Przytomność odzyskasz w mieszkaniu mordercy. Weź piłkę i wyrzuć za okno – pies wyskoczy za nią. Idź teraz do łazienki i zabierz z szafki spray do włosów. Zbliża się już ostateczna rozprawa. Zabierz z kuchni zapalniczkę – jest wetknięta w usta głowy z lodówki. Połącz zapalniczkę ze sprayem – otrzymasz miotacz ognia domowej produkcji. W czerwonym pokoju morderca właśnie zajmuje się kobietą z kina. Nie spodziewa się Twego nagłego wejścia, lecz reaguje szybko. Ty musisz być jeszcze szybszy – użyj aerozolu na twarzy Thurmana. Psychopata zacznie zwijać się w mękach na podłodze, a Ty... Tobie pozostanie już tylko odebranie nagrody z rąk burmistrza i lot helikopterem nad L.A. No i dowiesz się wreszcie, co to za Sezon Otwarty. Gratulacje!

POLECANE PODOBNE GRY

Oczywiście poprzednie części „Police Quest", choć nie są tak ciekawe. Znacznie od nich lepsza jest gra z Tsunami „Blue Force", choć oczywiście nie dorównuje „Open Season", który na razie jest zdecydowanie najlepszą grą policyjną. Ale podobno Tsunami szykuje „Blue Force II"... Nie wiem jednak, czy będzie ono aż tak ciekawe, jak „Open Season". Ale zobaczymy! Zastanawia mnie też, czy powstanie piąta część „Police Quest"... Oczywiście z Careyem, nie z ociężałym Sonnym Bondsem z poprzednich części! I na miejscu Sierry, jako konsultanta i współautora scenariusza, wynająłbym oprócz Gatesa także Roberta Blocha (znany amerykański pisarz, przyjaciel Lovecrafta, autor m.in. „Psychozy" i „Świata nocy").

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

386/486 z VGA lub SVGA z VESA Local Bus, Sound Blaster lub inna popularna karta (dla muzyki Sound Blaster Pro). Zajmuje dwanaście dysków, po instalacji około 21 MB.

OCENA

Za grę jako grę należy się jej 100 % i ocena SUPER!, ale tu trzeba też uwzględnić inne aspekty – techniczny (powolność wczytywania save'ów) oraz scenariuszowy – za krótka i trochę niedopowiedziana. Ale i tak jest najlepszą grą policyjną).

■ Jaromir Król
■ Ryszard Liptak





CANNON FODDER

To coś pośredniego między grami typu bij–zabij, a rozbudowaną grą taktyczną w rodzaju SYNDICATE, choć trzeba od razu przyznać, że przewagę ma w niej element zręcznościowy.

Gra ta na pierwszy rzut oka zniechęca miłośników nieco ambitniejszej rozrywki, ponieważ wygląda na „typową rozwalankę", jednakże pod słowem honoru gracza obiecuję, że większość z tych, która da się skusić tej grze nie będzie przez długie godziny w stanie oderwać się od monitora (podobnie jak większość moich znajomych).

Gra odtwarza epizody z nie zidentyfikowanej wojny, a my wcielamy się w... oddział (!) żołnierzy. Mamy do dyspozycji ponad 300 wymienionych z nazwiska ludzi oraz rozmaite rodzaje broni: od karabinów poprzez granaty i bazooki, aż po ciężki sprzęt bojowy w rodzaju dział, helikopterów, czołgów i transporterów opancerzonych. Oczywiście nie dysponujemy od razu wszystkimi ludźmi i całym sprzętem – najpierw należy przejść wiele misji, odpowiednio awansować swych ludzi i... zapełnić cmentarnymi krzyżami wzgórze obok punktu werbunkowego (smutne lecz nieuniknione na wojnie).

Sterowanie jest dziecinnie proste, nie odbiega zasadniczo od dość prostackiej gry typu „kill! kill! kill!", zatem opanowanie go nie powinno nikomu sprawić najmniejszego kłopotu. Natomiast wybór taktyki walki zależy już tylko od fantazji gracza (i liczby posiadanych ludzi).

Ponadto gra charakteryzuje się dopracowaną oprawą graficzno–muzyczną. Szczególnie efektowna jest (moim zdaniem) melodia w trakcie „apelu poległych" oraz otwierający grę śpiewany (!) moduł reggae (!). Przy okazji radzę wam odrobinkę wstrzymać się i dotrwać do końca intra; dzieje się tam sporo śmiesznych rzeczy.

W trakcie walki rozlegają się realistycznie brzmiące wystrzały, eksplozje i krzyki bólu (szczególnie ranni wyją nieprzeciętnie). Ponadto np. w trakcie walki w dżungli słychać też ptaki, plusk wody itp.

JAK ZACZĄĆ?

Gra, po efektownej czołówce, zaczyna się od wizyty w punkcie werbunkowym, gdzie przybywają pierwsi kandydaci na żołnierzy.

U góry widzimy ikony „save" oraz „load". Aby jednak dokonać zgrania sytuacji na dysk, należy sformatować czystą dyskietkę za pomocą opcji „format", znajdującej się w menu „save". Tu UWAGA: dysk powinien być albo całkowicie „świeży", niedosowski, albo sformatowany wcześniej w innym niż amigowski standardzie. Formatowanie typowych dosowskich dysków może zakończyć się zawieszeniem gry.

Ponadto mamy też (na górze) podany dotychczasowy wynik walki, tzn. stosunek liczby wykończonych wrogów do własnych strat.

Po lewej stronie ekranu widzimy rubryki HEROES i SQUAD (niestety wskutek rozmaitych problemów technicznych nie widać ich na screenie). W tej pierwszej będą wymienieni najlepsi z naszych poległych, w rubryce SQUAD pojawią się zaś będący do naszej dyspozycji ludzie. Stojąca przed budynkiem kolejka cywili to nasz odwód. Gra toczy się aż do



śmierci ostatniego będącego do naszej dyspozycji żołnierza. Oczywiście co pewien czas (tzn. po każdej ukończonej misji) dochodzą posiłki.

Jednorazowo mamy do dyspozycji oddział składający się z 1–8 żołnierzy (w zależności od misji). Niestety nie możemy wpływać na początkową liczebność żołnierzy w oddziale. Wyznaczana jest ona „odgórnie". Najczęściej mamy do dyspozycji drużynę składającą się z 3–4 ludzi. Osoba mająca najwyższy stopień idzie zwykle na jego czele. Zwykle też pierwsza ginie.

Na samym dole widzimy coś, co przypomina kształtem piłkę do rugby. To ikona mapy terenu. Czerwonym „X" zaznaczona jest aktualna pozycja naszych ludzi. Na mapie widać też obiekty wroga (budynki itp.) natomiast nie są zaznaczeni ani żołnierze wroga, ani składy amunicji itp.

Aby rozpocząć grę klikamy lewym przyciskiem myszki na napisie SQUAD.

MISJE

Gra składa się z misji. Każda natomiast misja składa się z 1–5 faz (każda ma swoją nazwę), czyli zupełnie niezależnych misji, tyle że dziejących się w podobnej strefie klimatycznej (dżungla, okolice podbiegunowe, pustynie, miasta, bazy, itp.) Są one dobrane na zasadzie „każda kolejna jest gorsza od poprzedniej".

Misja uznana jest za zaliczoną dopiero po przejściu wszystkich faz. Dopiero wtedy dochodzą kolejni rekruci, zaś ci, którzy przeżyli, otrzymują awanse.

UWAGA: wgranie i zgranie stanu gry jest możliwe tylko i wyłącznie na początku każdej misji (nie fazy!), gdy pojawia się biuro werbunkowe!

Każda z misji zaczyna się niezłym intrem pokazującym przybycie oddziału do miejsca akcji, natomiast na początku każdej fazy zosta-



je podany nam cel misji, liczba ludzi, którymi mamy wykonać to zadanie i wielkość odwodów, tzn. liczba wszystkich ludzi, jakich mamy do dyspozycji.

Po zakończeniu misji komputer wyświetla listę poległych, po czym awansuje tych, którzy mieli szczęście i przeżyli.

CEL MISJI

Praktycznie 80% misji to „kill all enemies" (zabij wszystkich wrogów), albo „destroy enemy buildings" (zniszcz budowle wroga) lub też miks tych wersji. (Co nie znaczy, że nie ma tam innych misji!).

Wbrew pozorom przejście tych „standardowych" misji nie będzie ani łatwe, ani też nudne, ponieważ – mimo identycznych zadań – każda kolejna faza misji jest naprawdę zupełnie różna od poprzednich (czego nie da się powiedzieć o np. SYNDICATE).

Na wyższych poziomach pojawiają się też misje w rodzaju „uwolnić jeńców wojennych", „chronić VIPa przed zamachem", „odbić tubylczą wioskę z rąk wroga" itp.

POSTACIE W GRZE

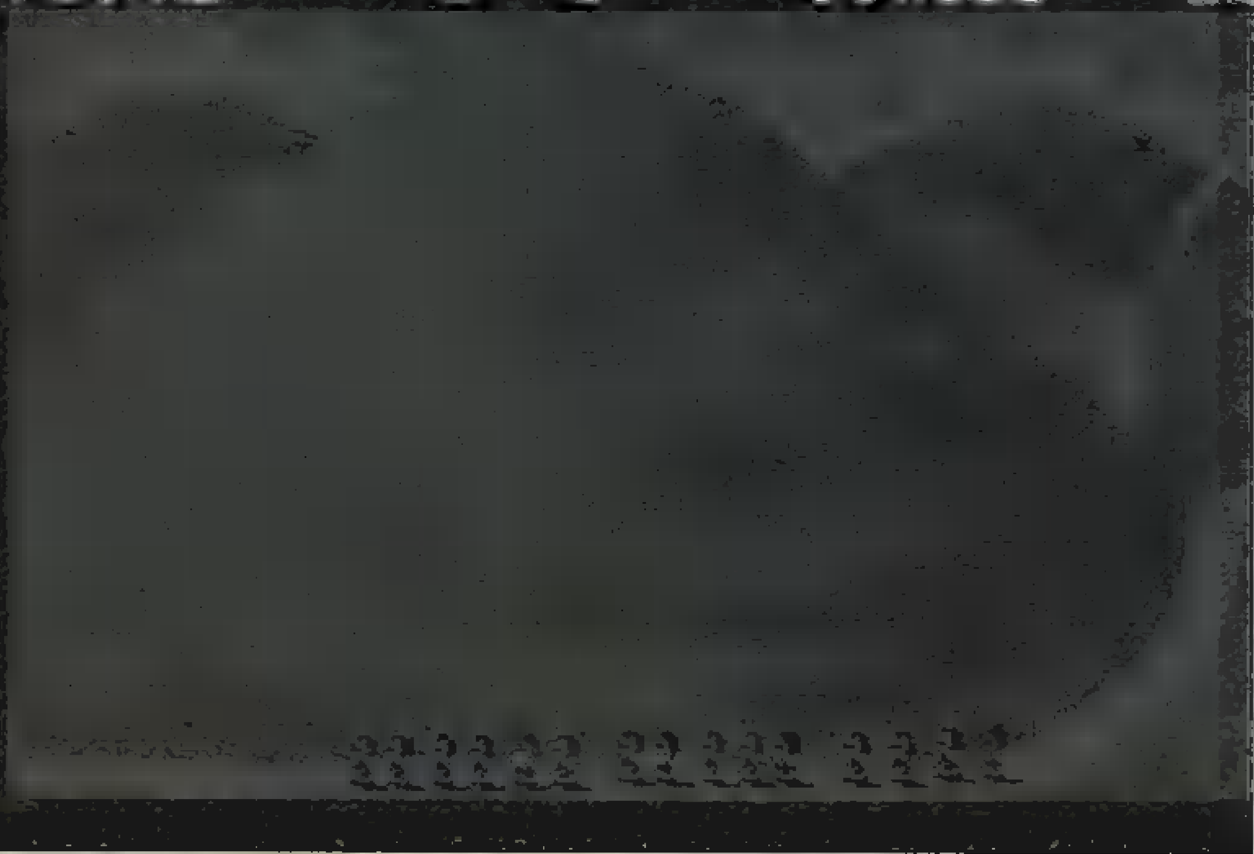
Oczywiście są tam Twoi żołnierze i żołnierze przeciwnika (tak żywi jak i martwi, w rozmaitych stadiach rozkładu... brrr) a ponadto cywile, jeńcy, oraz (niekiedy) tubylcy. Zabicie takiego 'niezaangażowanego' nie jest negatywnie oceniane (rzyba, że naszym zadaniem jest chronienie cywili) ale może zakończyć się przykro, ponieważ początkowo pokojowo nastawieni cywile potrafią w rewanżu np. strzelić w plecy czy zaatakować dzidą albo nożem.



Ponadto od czasu do czasu pojawiają się też zwierzęta (głównie ptaki). Odradzam zabijanie owiec. Są one własnością tubylców, a ci wprawdzie mogą czasem wybaczyć ustrzelenie jednego czy dwóch pobratymców, ale owiec – nigdy!

STEROWANIE

Lewym przyciskiem myszki wskazujemy miejsce do którego ma się udać nasz oddział, prawy przycisk myszy aktywizuje celownik i powoduje otworzenie ognia z karabinów maszynowych. Nie jest możliwe zastrzelenie swoich własnych ludzi, choć można ich wykończyć niefortunnym użyciem granatu czy bazooki. Jednoczesne naciśnięcie obu klawiszy daje rzut granatem lub strzał z bazooki (przełącznie między rodzajami broni uzyskujemy albo klikając kursorem na odpowiedni symbol w menu, albo naciskając spację).





DZIELENIE ODDZIAŁU

Niekiedy poruszanie się całym oddziałem jest niebezpieczne i niepotrzebne. W „Cannon Fodder" istnieje możliwość podzielenia oddziału na mniejsze grupy, nawet jednoosobowe, i sterowanie każdą z nich z osobna. Maksymalnie można rozdzielić ludzi na 3 grupy. Jak dokonać podziału? Klikamy na nazwisko żołnierza (żołnierzy), których chcemy odłączyć od oddziału. Przybiorą one pomarańczową barwę. Następnie klikamy na ikonę charakteru oddziału. Na ekranie powinniśmy zobaczyć nazwisko(a) wybranych żołnierzy oddzielone od reszty oddziału, z własną ikoną charakteru. Możemy teraz albo poruszać się nimi albo pozostałą częścią oddziału (ikony zaktywizowanego żołnierza są podświetlone). Pozostawieni sami sobie żołnierze, potrafią się bronić (strzelają do będącego w pobliżu wroga, a nawet używają granatów i bazooki).

ŁĄCZENIE ODDZIAŁU

Zbliżamy żołnierza(y) do reszty oddziału. Kilkakrotne kliknięcie LMB na oddziale powoduje połączenie się jednostek.

PODZIAŁ BRONI

Jeśli dzielimy oddział na 2 czy 3 części, to każdy z pododdziałów automatycznie otrzymuje odpowiednią część posiadanej ilości bazook i granatów (jeśli naturalnie oddział posiada takowe). Istnieje jednak możliwość innego podzielenia broni. Wykonujemy to przy okazji podziału oddziału. Gdy wybieramy żołnierza, który ma odłączyć się od plutonu, to ikony granatów i bazook otoczone są kolorowymi ramkami. Jeśli teraz klikniemy na którąś z nich to ramka zniknie, a ów żołnierz nie będzie miał na wyposażeniu tego rodzaju broni.

UWAGA: Jeśli sterujemy jednym żołnierzem, to w wypadku jego śmierci, wszystkie granaty i bazooki jakie niósł, ulegają przepadkowi.

IKONY CHARAKTERU

Każdy z żołnierzy opisany jest ikoną charakteryzującą jego zdolności bojowe, cechy charakteru itp. Są to:

– Wąż – Żołnierz oznaczony tą ikoną może podkraść się bliżej wroga (bez wywoływania jego reakcji) niż każdy inny z twych ludzi. Niestety jest dość wolny.

– Orzeł – Bardzo celnie strzela i jest szybki szybki. Pozostawiony sam sobie szybciej dostrzega wroga, zatem jest to dobry „materiał" do osłaniania innych Twoich ludzi podczas np. forsowania rzeki.

– Pantera – Najszybszy ze wszystkich żołnierzy.

Jeśli żołnierze idą w grupie, to dominującą ikoną jest wąż.

AWANSE

Każdy z żołnierzy, który szczęśliwie dotarł do końca misji, otrzymuje automatyczny awans o jeden stopień. Jest to o tyle istotne, że im wyższy stopień żołnierza, tym jest on szybszy, lepiej strzela, dalej rzuca granatem itp. (oraz ma tym efektowniejszy pogrzeb...) Maksymalnie można dowodzić czterogwiazdkowym generałem.

RANNI

Niestety w tej grze nie ma sentymentów. Jeśli celem misji jest zabicie WSZYSTKICH wrogów, to ranny nieprzyjaciel... hmmm, bardzo to nieetyczne i niezgodne z konwencją haską.

Natomiast jeśli któryś z twych żołnierzy zostanie ranny to, gdy odpowiednio szybko wycofasz się z misji (lub błyskawicznie ją ukończysz), są szanse, że uda mu się z tego wykaraskać i powrócić w którejś z kolejnych misji.

FORSOWANIE RZEK

W rzece żołnierze poruszają się dużo wolniej niż na lądzie. Nie mogą też prowadzić ognia (chyba że dotrą do zaznaczonych – jaśniejszym kolorem – płycizn).



ODWRÓT

Przerwanie misji (tzn. fazy misji) w dowolnym momencie uzyskujemy za pomocą klawisza ESC. Żołnierze, którzy przeżyli misję będą użyci ponownie w następnej próbie.

RODZAJE BRONI

Wszyscy piechurzy uzbrojeni są standardowo w broń strzelecką, wyposażoną w nieskończoną ilość amunicji. Ponadto można też znaleźć granaty i bazooki (w niektórych misjach masz je od razu, ale tak czy siak, poszukaj dodatkowych składów amunicji).

Granaty składowane są w skrzynkach, a pociski do bazook w pojemnikach przypominających beczki. W obu przypadkach pojemniki zawierają po cztery jednostki broni.

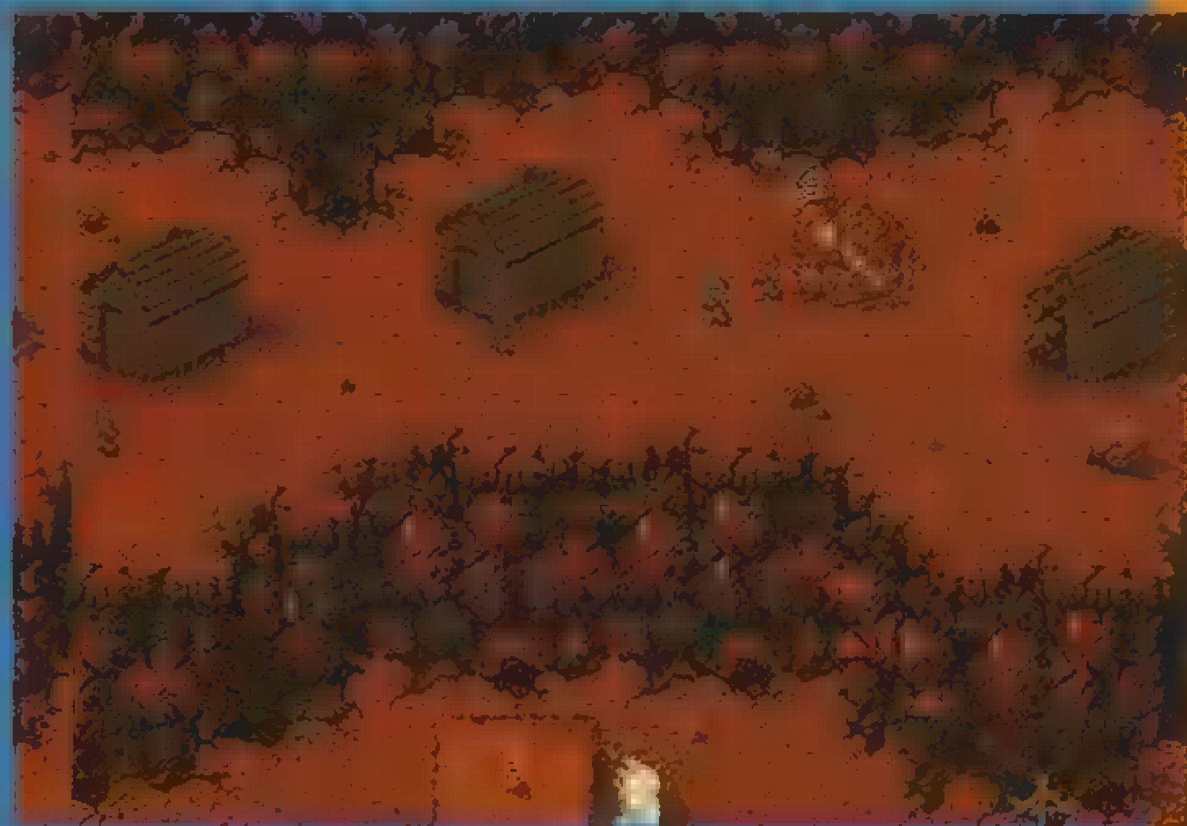
Granaty mają dużo mniejszy zasięg niż bazooka i wybuchają w ok. 1–2 sek. od rzutu (umożliwia to ewakuację ludzi z pobliża eksplozji). Mają natomiast tę zaletę, że można je rzucać po torze parabolicznym, tzn. łukiem. Dzięki temu możemy np. rzucić nim stojąc za domem czy za drzewem, a jednocześnie być niewidocznym dla wroga. Natomiast pocisk z bazooki leci po torze płaskim i eksploduje na pierwszej przeszkodzie terenowej (drzewie, głazie itp.)

UWAGA: wrodzy żołnierze chętnie, często i celnie używają granatów i bazook. Mają ponadto (w przeciwieństwie do naszych ludzi) nieograniczoną ilość rakiet.

W wyższych misjach mamy także możliwość użytkowania m.in. pojazdów terenowych (transportery opancerzone itp.), pojazdów bojowych (np. helikoptery i czołgi) oraz stacjonarnych ciężkich dział.

CMENTARZ

Puste początkowo wzgórza będą zapełniać się krzyżami... Niestety nawet po śmierci nie ma równości. Zwykły szeregowiec dostanie prosty biały krzyż, natomiast wyższe szarże honorowane są ozdobnymi krzyżami, płytami



nagrobkowymi z marmuru (dwa rodzaje), pomnikami, itp. Ogólnie, im wyższy stopień, tym ładniejszy grób.

PUŁAPKI

Na twych ludzi czekają rozmaite pułapki, tak naturalne jak i stworzone przez przeciwnika.

Do naturalnych zaliczamy:

– bagna – niewielkie bagno powoduje znaczne spowolnienie poruszania się twych ludzi, w dużym natomiast błyskawicznie toną nawet generałowie.

– eksplodujące po trafieniu bazooką czy granatem budynki – taka budowla ma to do siebie, że odrywa się od niej dach i drzwi – które dość często złośliwie trafiają akurat w to miejsce, gdzie stoi Twój żołnierz/żołnierze. Nie muszę chyba tłumaczyć czym to się kończy. Nie muszę też chyba mówić, że nie należy stać zbyt blisko takiego budynku, oraz, że granat i bazookę należy używać na rozsądny dystans.

– dziury w moście – jeden nieprzemyślany krok za dużo i...

– kaniony i przepaście – omijać!

Pułapki sztuczne:

– potykacze – niezbyt widoczne linki rozciągnięte nisko nad ziemią, połączone z zawleczką granatu. Pułapkę można zniszczyć ogniem z broni ręcznej lub granatem/bazooką.



– wilcze doły – niemal niewidoczne kępki nieco przywiędłej trawy kryją w sobie długie stalowe ostrza. W najlepszym razie kończy się to ciężką raną dla pechowego piechura. Można je tylko omijać.

– miny przeciwpancerne – duże, mało widoczne „placki", nieszkodliwe dla ludzi i bardzo przykre dla czołgów i innych tego typu pojazdów.

BUDYNKI

– pancerne bunkry – możliwie do zniszczenia tylko ogniem dział, czołgów lub rakietami z helikoptera bojowego.

– baraki z drewna – wystarczy granat.

– hangary – niezniszczalne (na szczęście nikt nie każe ich niszczyć).

– domki mieszkalne – granat lub bazooka w drzwi.

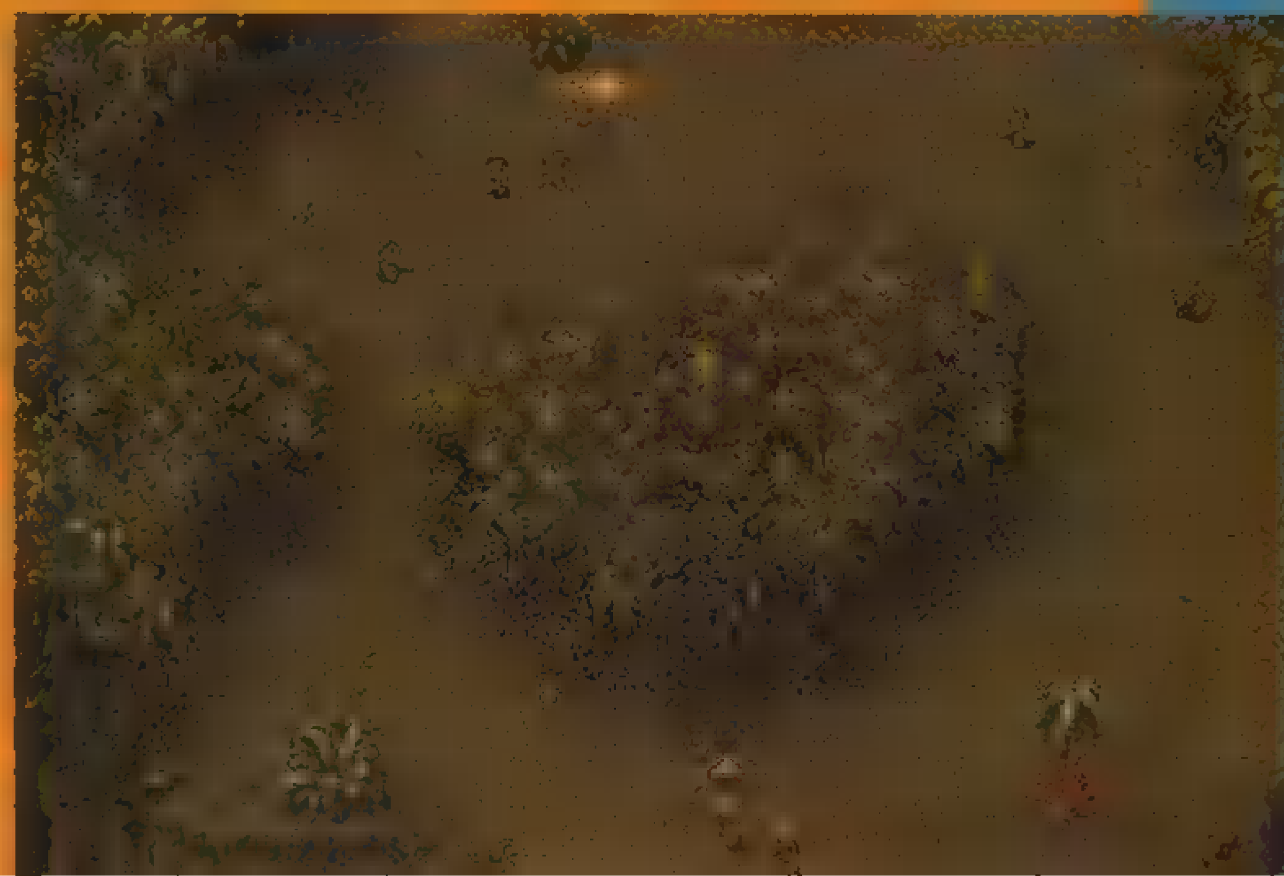
– lepianki tubylców – granat lub bazooka.

UWAGA: zniszczyć można tylko te budynki, w których WIDAĆ DRZWI. Budynek uważany jest za zniszczony dopiero wtedy GDY DRZWI ZNIKNĄ.

Ponadto możemy się jeszcze natknąć na ogrodzenia, druciane płoty, zasieki, płoty z blach pancernych (?) itp. – wszystko da radę zniszczyć za pomocą granatu lub bazooki.

POJAZDY

Jak dostać się do pojazdu? (czołgu, działa, helikoptera itd.)? Pojazd jest „do wzięcia" tylko wtedy, gdy nie ma palącej się na szczycie czerwonej „żarówy". Po najechaniu na niego kursorem, pojawia się kwadratowa ikonka ze strzałką skierowaną do wewnątrz. Należy kliknąć LMB na takim obiekcie i nasz żołnierz jest już w środku. Jak wysiąść? Jeszcze raz klikamy LMB na obiekcie, pojawia się podobna co przedtem ikona (lecz ze strzałką skierowaną na zewnątrz). Teraz wskazujemy LMB, dokąd ma pójść ten „obsługiwacz" – i (o dziwo!) on tam idzie.



DODATKOWE UWAGI

– Pojemniki z granatami i bazookami można zdetonować poprzez ostrzelanie ich (lub pobliską eksplozję).

– Jeśli płynąc rzeką (gdy prowadzenie ognia jest niemożliwe) użyjesz prawego przycisku myszki, to Twoi żołnierze sami otworzą ogień do wyznaczonego celu natychmiast, gdy tylko to będzie możliwe.

– Dwukrotne kliknięcie LMB powoduje chwilowe przyśpieszenie ruchu żołnierzy (ślizg?)

– Żołnierze pozostawieni samym sobie (po podziale oddziału) sami otwierają ogień do będącego w zasięgu rażenia wroga, ale NIE UCIEKAJĄ, nawet jeśli w pobliżu wyląduje odbezpieczony granat.

– Biegnąc szybko (jednym żołnierzem!) na wroga wyposażonego w bazookę mamy tak z 50% szansy, że unikniemy jego ognia i zdążymy go zastrzelić.

– Z transportowego helikoptera można (nie zawsze) zrzucać ładunki wybuchowe.

– Patrz na cień helikoptera, którym lecisz, gdy zamierzasz lądować być np. nie „siadł" na wodzie czy minie przeciwpancernej!

– Czasem helikopter znajduje się na dachu budynku, na który nie mamy (pozornie) dostępu. Należy wówczas odnaleźć 3 „studzienki kanalizacyjne" i na każdej ustawić naszych ludzi. Gdy tego dokonamy helikopter poleci w stronę tego człowieka, który stanął na ostatniej wolnej „klapie".

– Jeśli zostaniemy zaatakowani granatem to mamy odrobinkę czasu zanim nastąpi eksplozja, czasem starcza to by ewakuować oddział.

– Dopóki nie zniszczysz budynku będą z niego (praktycznie non stop) wychodzić żołnierze wroga.

– Idąc całym oddziałem masz dużo większą siłą ognia niż pojedynczy żołnierz.

– Nie podchodź do żołnierza z bazooką całym oddziałem, chyba że zależy Ci na śmierci tych ludzi.

– Oszczędzaj swych żołnierzy, szczególnie tych o wyższym stopniu.

– W misjach dziejących się w okolicach podbiegunowych można bez żadnego ryzyka zeskakiwać ze skarp i urwisk (natomiast wejść na nie można tylko po śnieżnych pomostach).

– W dżungli żołnierze wroga wychodzą też z podziemnych schronów, a ponadto ukrywają się w pobliżu drzew.

– Helikoptery niszcz ogniem bazook lub granatem, są one skuteczne tylko gdy śmigłowiec ląduje lub jest bardzo nisko nad ziemią! (uważaj wtedy na urwane śmigło!) Najlepszą bronią na helikopter jest inny helikopter – oczywiście bojowy.

– W każdej nowej fazie misji wyślij zawsze na zwiady jednego człowieka, w razie przykrej niespodzianki tracisz tylko jednego człowieka.

– Jeśli Twój pojazd niespodziewanie wylądował w wodzie, to masz (mimo, iż jest on już niewidoczny) około 3 sekund na ewakuację siedzących w nim ludzi. Potem następuje niezła eksplozja.

■ **Lifter**

TYTUŁ: CANNON FODDER
PRODUCENT: Sensible Software
KOMPUTERY: Amiga, IBM, Atari ST

NASZA OCENA: 80%

Gry logiczne takie jak „Lemmings", „Lost Viking", „Trodlers", mają liczną rzeszę zwolenników. Ostatnio do grona tego typu gier dołączyła wspaniała gierka logiczno-zręcznościowa zatytułowana „Fury of Furries" (Gniew futrzaków). Dlaczego wspaniałej? No cóż, doskonała muzyka (dla posiadaczy kart dźwiękowych) i grafika, a przede wszystkim doskonały pomysł i to wszystko już od 286! (PC).

Fajne demko początkowe wprowadza nas w klimat gry i uchyla rąbek tajemniczego światka sympatycznych futrzaków. Zły mag pojmał przywódcę biednych futrzaczków. Ekspedycja ratunkowa, z powodu awarii statku ugrzęzła daleko, daleko od celu. Znalazł się jednak śmiałek pragnący pokonać szmat drogi dzielący go od maga. Nasz bohater obdarzony jest niebywałą (przynajmniej dla nas ludzi) umiejętnością przeistaczania. Ma on bowiem możliwość metamorfozy w Strzelca (Żółty), Boksera (Czerwony), Linoskoczka (Zielony) i Płetwonurka (Niebieski). Właśnie Ty graczu wcielasz się w rolę tego śmiałka i przed Tobą długa droga do celu. Czeka Cię wiele niespodzianek m.in. Pustynia, Laguna, Las, Góry i Zamek. Masz więc doskonałą okazję aby rozprostować paluszki (jeśli grasz na klawiaturze) i zmusić szare komórki do pracy.



Grając na PC poruszasz się za pomocą kursorów – metamorfozy dokonujesz za pomocą strzałki w dół, a puszczasz linę strzelasz itp. z pomocą spacji. Gra zapisuje się sama co 5 plansz. Po tym krótkim wstępie, możemy już przystąpić do gry.

DESERT

W zasadzie ten poziom ma za zadania zaznajomienie gracza z futrzakami, ich funkcjami i sterowaniem. Nie powinien stwarzać większych trudności.

Level 1. Dziecinna igraszka. Idź w prawo, cierpliwie zbieraj pieniążki, wykonaj skok przez dość groźne kolce. Dalej w prawo, i już zaraz zobaczysz EXIT. Prawda, że to proste?

Level 2. Przejdź przez słup promieniowania. Zmień się w linoskoczka. Dojdź do windy i wjedź na górę. Teraz jak najszybciej w lewo, aż do wyjścia EXIT. Uważaj na mało wytrzymałe płyty podłogowe.

Level 3. Przebij się „czerwonym" przez prawą kolumnę podniszczonych płyt. Zejdź na dół. Zmień się w płetwonurka. Płyń w dół, ewentualnie użyj swojego oddechu do rozkwaszenia rybeniek. Ledwo wyjdziesz z wody, a już EXIT. Prościzna!

Level 4. „Zielonym" (Linoskoczkiem), złap się ruchomej płyty. Podciągnij się maksymalnie do góry. Puść się dopiero, gdy będziesz poza zasięgiem kolców. Przeskocz Skorpiona, przemieść się w okolicę stojącej wyżej palmy. Za pomocą „czerwonego" znajdź zwietrzałą płytę i pozbieraj pieniążki. Dzięki „zielonemu" będziesz mógł dostać się na lewą górną półkę. Teraz trochę skakania przez kaktusy i już za chwilę ujrzysz EXIT.

Level 5. Mam nadzieję, że dobrze grasz linoskoczkiem, bo właśnie na tym polega cała filozofia tego levelu. Trzeba za pomocą liny przelecieć nad wrednymi kolcami.



Potrzebny jest pośpiech, ponieważ czasu jest niewiele.

Level 6. Łatwizna. Dowolnym futrzakiem wskocz na najwyższą półkę. Zbierz pieniążki i wykonaj skok na tyle długi, aby przelecieć przez słup promieniowania i zyskać zielonego futrzaka. Jego liną należy przyczepić się do górnej płyty i porządnie skoczyć. Jeśli Ci się uda, to windą bezproblemowo dotrzesz do EXIT.

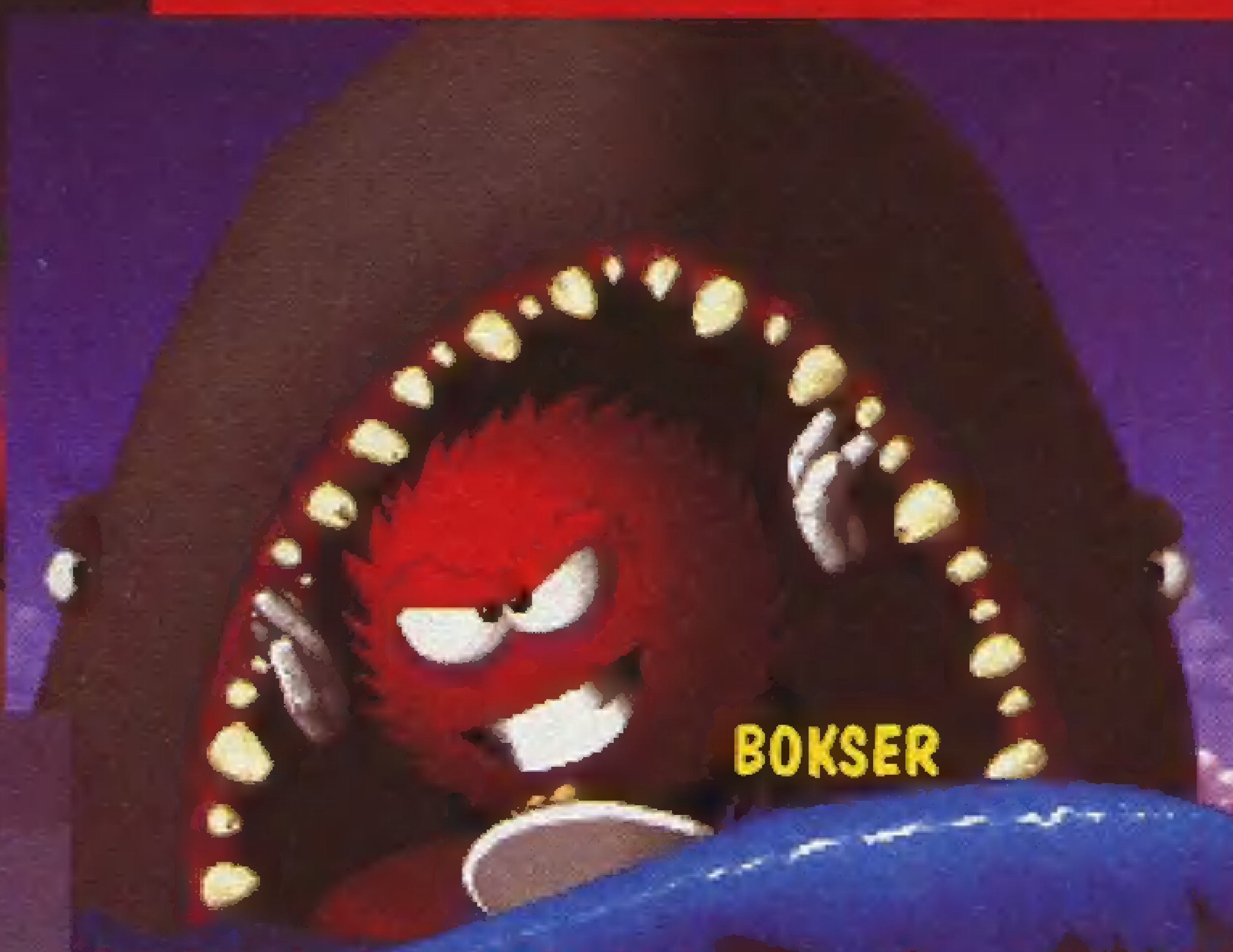
Level 7. Nie przejmuj się przygłupiastą filiżanką(?!). Idź w prawo. „Czerwonym" przebij płyty które wskazuje strzałka. Znajdziesz się w BONUS LEVEL. Zwiń jak najwięcej pieniążków (mało czasu) i gazem do EXIT. Gdy będziesz z powrotem, przeskocz słup promieniowania (woda nic Ci nie zrobi) i dotrzyj do pobliskiego teleportu.

Level 8. „Żółtym" wykończ gacka. Jeżeli kuszą Cię 2 pieniążki leżące pod ziemią, przebij się w następujący sposób: 2 płyty w dół, 1 w bok, znów 2 w dół. Jeśli nie opodal czaszki zaczniesz przebijać się w dół, znajdziesz kolejny BONUS LEVEL.

Teraz na górę. Z mocnego wybicia przeskocz kaktusa. Dzięki „czerwonemu", bę-

Fury of Furries







dziesz mógł zdobyć dodatkowe życie leżące poniżej EXIT.

Level 9. Koniecznie odsuń płytę z prawej strony. Zejdź na dół. Trochę to niebezpieczne, więc asekuruj się liną. Teraz w prawo i na górę. Za pomocą Linoskoczka odciągnij wskazaną płytę. Przebij się „czerwonym". Aby otworzyć prowizoryczne wrota, trzeba skoczyć na górną płytkę z rysunkiem czworokąta. Weź życie i skorzystaj z teleportu (nów przyda się „zielony" i „czerwony"). Ponownie ostrożnie zejdź na dół, lecz tym razem udaj się w lewo i na dół. Odciągnij wskazaną płytkę i zaczekaj, aż poziom wody opadnie. Teraz „czerwonym" dojdź do teleportu i skorzystaj z EXIT nr 1. Możesz też uczepić się „zielonym" ruchomej płyty, a potem w prawo do EXIT nr 2.

Level 10. Podstępnie wysuwającą się z ziemi gębę, przeskocz lub pokonaj za pomocą liny. Lina przyda się również, aby wykiwać Skorpiona i unikając spluwającej kulkami gęby, dostać się na górę. Żeby zejść, musisz delikatnie i powoli zsunąć się na tym nieocenionym przyrządzie. Teraz na górę. Na prawo jest życie, a na lewo słup promieniowania i pająk którego należy bezceremonialnie rozwalić „żółtym". Później znowu na górę. Po wykonaniu lotu nad kaktusami „zielonym" ujrzysz EXIT – jest zaraz u góry.

LAGOON

Level 1. „Niebieskim" płyń w prawo, zbierając pieniążki oraz ewentualnie masakrując wszystko co nawinie się pod rękę. Skorzystaj z EXIT i po krzyku.

Level 2. Płynąc „niebieskim" użyj przełącznika, który znajduje się w podziemnym jeziorku. Gdy woda spłynie, „czerwonym" przebij zmurszałą płytę otwierającą dostęp do drugiego jeziorka. Szybko zmień się w „niebieskiego" i wypłyń na powierzchnię. Przeistaczając się w „zielonego" dostaniesz się na samą górę. Rozdepcz dokumentnie podejrzany pałacyk. Wskocz do otrzymanego dołu – BONUS LEVEL. Od EXIT położonego nieco dalej na prawo, dzieli Cię już tylko długi skok.

Level 3. Typowo logiczny level. Zeskocz na dół. „Żółtym" zestrzel płytę blokującą odpływ wody z górnej sadzawki. Teraz windą na dół. Za pomocą „zielonego" znów wypuść wodę z górnej sadzawki. Teraz do nowo otwartego przejścia. Naskocz na płytę przy jego końcu. Powinna podjechać do góry. Wróć i zejdź na dół (poniżej windy). „Zielonym" odblokuj dopływ wody. Wejdź na górę i pójdź w lewo. Śmiały skok w dół i spokojnie dopłyniesz do EXIT.

Level 4. Silnie wybij się z trampoliny i porządnie zanurkuj (uważaj na rekina). Teraz już w prawo, do góry i wypływasz przy EXIT.

Level 5. Przede wszystkim rozwal ptaszka. Stań przy palmie, a gdy ptaszek będzie blisko, skocz tak byś znalazł się pod czymś podobnym do wentylatora. Teraz ptaszek powinien być na linii Twojego strzału. Rozwal go „żółtym". Zejdź na dół. Leżącą płytę zepchnij do wody. Teleportuj się na górę. Zepchnij głaz leżący blisko Ciebie, a następnie drugi będący w zasięgu wzroku. Jeden wtarabanisz do wody bez problemu. Drugi zaś po rozwaleniu skruszonych płyt („czerwony"). Poziom wody podniósł się już wystarczająco i bezproblemowo dotrzesz do EXIT.

Level 6. „Żółtym" rozwal surfującego idiotę i płynącego wyżej rekina. Delikatnie wejdź „niebieskim" do wody. Płyń w prawo, a potem wodospadem do góry. Zepchnij puszkę i wskocz na nią. W momencie gdy zacznie ona spadać, wybij się i dopłyń do EXIT.

Level 7. Sterując płetwonurkiem wydobądź podwodny klucz. Wejdź do budowli. Teraz szybko w prawo, zanim przygniecie Cię spadająca płyta. Zejdź na dół krusząc „czerwonym" wszystkie popękane płyty. Idź w prawo. Po przejściu przez pierwszy słup promieniowania, wciągnij się „zielonym" na górę. Wejdź w lewy górny korytarz. Dolną płytę przepchnij maksymalnie w prawo, natomiast górną na dół. Przejście zatamowane? „Zielony" korzystając z windy powinien przedostać się dookoła. Użyj przełącznika i zepchnij płytę w dół (powinna znaleźć się między dwoma słupami promieniowania). Następnie przesuń ją do końca w lewo, a sam pójdź do końca w prawo (nie martw się brakiem linoskoczka, tak działa promieniowanie. Za pierwszym razem daje, a za drugim zabiera). Zmień się w „niebieskiego", bo niebawem czeka Cię przymusowa kąpiel. Używając dwóch wind dobrnij do wysoko umieszczonego teleportera. Wejdź do wody i płyń do końca w lewo. Teraz skorzystaj z teleportera. Pobliską płytę zepchnij w dół i dopchnij do końca w lewo. Znów użyj teleportera na wysokości, tyle że tym razem nie płyń taki kawał drogi i teleportuj się teleporterem położonym bliżej. Płytę która chciała Cię zmiażdżyć, zepchnij na sam dół. Umieść ją tak, byś mógł doskoczyć do windy pozwalającej wziąć klucz. Otwórz pseudodrzwi i dojdź do EXIT.

Level 8. Tu jest naprawdę niebezpiecznie! „Zielonym" przeciągnij płytkę–element dziwnego mechanizmu. Również za jego pomocą pokonasz kwas (musisz wyczuć zarówno grę, jak i klawiaturę). Nie rozpędzaj się zbytnio, bo zaraz kolce. Jedna z płyt się obsuwa i schodzisz na dół. O rany jak tu wieje! Weź klucz. Płytę dopchnij do końca w lewo, co pozwoli odciągnąć kolejny element maszynerii. Lawirując między płytami dotrzesz do EXIT.

Level 9. Na tym levelu dasz odpocząć szarym komórkom za to wygimnastykują się palce. Płynąc na dół i „przyklejając" się do płyty za którą będzie największa przerwa, dotrzesz do teleportu. Teraz lawirując między pociskami, musisz dostać się na dół i wykorzystując nieważkość, przełączyć dźwignie. Woda odpłynie i EXIT staje otworem.

Level 10. Naprawdę ciekawy poziom. Idź w prawo, przechodząc dolnym przejściem. „Niebieskim" przełącz przełącznik w podwodnym korytarzu. Nie masz „czerwonego"! Wyjdź używając do tego liny. Rozpędź się, wskocz przez najwyższe przejście, a wyjdź najniższym. Wróć do podziemnego korytarza. Przebij się „czerwonym". Ostrygę rozwal „żółtym" i znów wracaj. Teraz wskocz najwyższym przejściem, wyjdź środkowym, wejdź najniższym i wyjdź środkowym. Idź z powrotem do naszego ukochanego korytarza. Nad kwasem przeleć „zielonym", a do teleportu dopłyń „niebieskim". Ufff, wreszcie na powierzchni. Przepchnij płytę w prawo i nie zabij się na ostrym drągu tuż przed EXIT.

Brawo! Ukończyłeś etap Laguna. Następny nosi nazwę Forest i zajmiemy się nim w następnym numerze „Gier".

■ Marcin Węcławek

KOMPUTERY: AMIGA, IBM PC
NASZA OCENA: 85%



"DISCOMP"
IMPORT-EKSPORT

MULTIMEDIA

CD-ROM PODWÓJNEJ PRĘDKOŚCI **MITSUMI**



FX-001D

* 250 MS CZAS DOSTĘPU
* 350 KB/s TRANSFER
* ODCZYTUJE FORMATY:
- MULTISESSION
- KODAK Photo CD

CENA:
6.200.000 zł.

KARTA MUZYCZNA **SOUND BLASTER 16 BASIC**



* 16 BITOWY ZAPIS I ODTWARZANIE DŹWIĘKU STEREO
* 20 GŁOSOWY SYNTEZATOR DŹWIĘKU FM
* CYFROWY MIKSER STEREO

CENA:
4.500.000 zł.

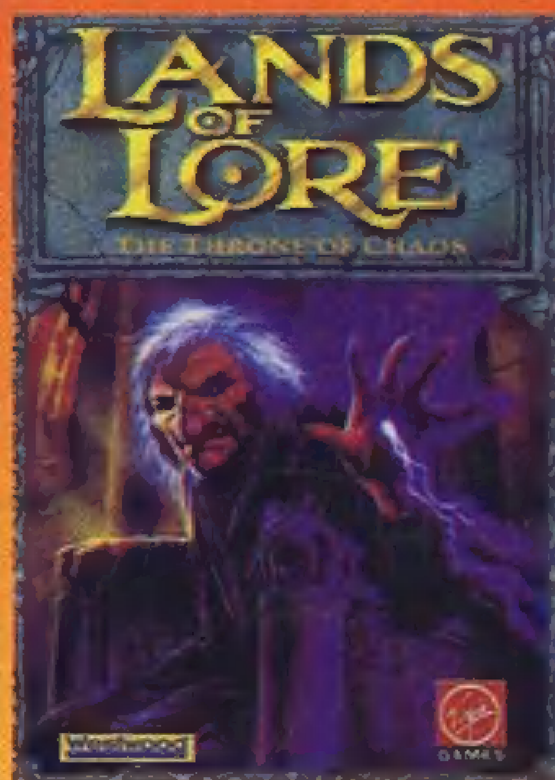
KARTA MUZYCZNA **GRAVIS ULTRASOUND**



* 32 16BITOWE KANAŁY DŹWIĘKU STEREO
* 256 KB PAMIĘCI SAMPLI
* MOŻLIWOŚĆ GENEROWANIA DŹWIĘKU KIERUNKOWEGO (3D SOUND)

CENA :
4.500.000 zł.

OPROGRAMOWANIE CD **GRY**





* 7 TH GUEST
* CARMEN SANDIEGO
* CITY 2000
* CRITICAL PATH
* DAGGER OF AMON RA
* DAY OF TENTACLE
* DRACULA UNLEASHED
* ECO QUEST
* GABRIEL KNIGHT
* JUTLAND
* LANDS OF LORE
* LEGEND OF KYRANDIA
* LOOM
* MAD DOG MCCREE
* MICROCOSM
* REBEL ASSAULT
* RETURN TO ZORK
* THE HORDE
* WILLY BEAMISH

I WIELE, WIELE INNYCH ...

OPROGRAMOWANIE CD **INNE**



* GLOBAL EXPLORER
* GROLIER ENCYCLOPEDIA 6
* MICROSOFT BOOKSHELF
* MICROSOFT CINEMANIA '94
* MICROSOFT ENCARTA
* THE ANIMALS
* WORLD ATLAS 4
* WORLD VIEW
* WILD PLACES

I WIELE, WIELE INNYCH ...

A TAKŻE:

* CD-ROM MITSUMI LU005S
* CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
* SOUND BLASTER PRO
* SOUND BLASTER 16 MULTI CD
* SOUND BLASTER 16 SCSI-2
* GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

Sprzedaż hurtowa i detaliczna:
04-506 Warszawa
ul. Minerska 73 tel./fax 12-09-38
pon.-pt. godz. 9.00-16.00

Podane ceny zawierają podatek VAT

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym

Sprzedaż detaliczna:
D.H. "KAMIONEK" 1p.
Warszawa ul.Kinowa 19
godz. pon.-pt. 13.00-20.00